STEAMES TELJES JÁTÉK » **SEUM** Speedrunners from Hell

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

AZ ORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

SPELLFORCE III
A VARÁZSIGÉK EREJE, HARMADSZOR
Hosszú idő után folytatódik az RTS-RPG széria.

TRANSROAD: USA
AVAGY HÓDÍTSUK MEG AMERIKÁT!
Meglepetésjáték a Transport Tycoon nyomdokain.

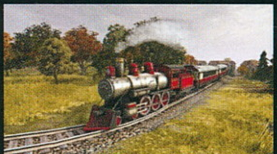
THEY ARE BILLIONS
STEAMPUNK RTS A VILÁGVÉGÉRŐL
Van az úgy, hogy egyszerűen sosincs elég egységed!

ANCESTORS LEGACY
LENGYELORSZÁGBAN NÉZTÜK MEG A HATRED ALKOTÓINAK LEGÚJABB JÁTÉKÁT.

WILD WEST ONLINE
A JÓ, A ROSSZ, ÉS A VADNYUGATI MMO
Kipróbáltuk az év egyik legvártabb online szerepjátékát.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
LETESZTELTÜK AZ UTÓBBI IDŐK LEGSIKERESEBB ONLINE AKCIÓJÁTÉKÁT
4 oldalas tesztünk mellé 2 oldalas tippcsokorral is szolgálunk.

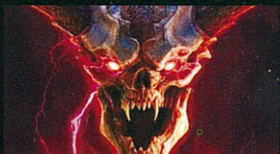
PC GURU 2018. 01.
1995 Ft - 6,99 EUR
9 771217 638003 18001



MASHINKY BEMUTATÓ
Elől ül a masiniszta, hátul meg az Early Access játékfejlesztő.

INJUSTICE 2 PC-S TESZT
Fű alatt futott be a szuperemberek második PC-s összecsapása.

HELLO NEIGHBOR TESZT
Sokat vártunk arra, hogy ellátogathassunk a szomszédba, de megérte?



DOOM VFR TESZT
VR-eszközökre költöztek a világunkat megszálló démonok.

2018: A TOTAL WAR ÉVE
Izgalmas esztendő elé néznek a neves stratégiasorozat rajongói.

TRUE POWER KNOWS NO LIMIT !
DRAGONBALL FighterZ
RENDELD ELŐ ÉS A TIÉD...
KORAI HOZZÁ-FÉRÉS A NYÍLT BÉTÁHOZ
2 KARAKTER KORAI ELÉRÉSE
+2 EXKLUZÍV LOBBY AVATAR
12
www.pegi.info
PROVISIONAL
*Csak a résztvevő partnereknél. A PC-s változatokra az ajánlat nem vonatkozik.
PS4
XBOX ONE
PC DIGITAL
2018. JANUÁR 26.
©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.
/dbz.videogames
/bandainamcoeu
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Entertainment

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Hardverrovat-szerkesztő
Eckhardt Ádám (bodak) • eckhardt.adam@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/01-es számához steames SEUM: Speedrunner from Hell PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. JANUÁR
BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁN A PC GURU!

És amikor már azt hiszem, nem indulhat közhelyesebben egy szerkesztői köszöntés, leírom a fenti címet, meglepve saját magamat. De hát mit tegyen az egyszeri gurus, mikor tényleg újév van? Ráadásul nem is akármilyen: ez a PC Guru fennállásának 26. éve, azaz túlvagyunk a jubileumon, és robogunk ezerrel a már csak négy esztendőre lévő 30. felé! De persze nem emiatt lesz érdekes 2018, hanem mert rengeteg jó játékot tartogat, és csapatunk is új kihívásokkal néz farkasszemet. Egy kis kitérő a kiadónkra: 2015 decemberében lettem főszerkesztő, akkor ugye még csak a PC Guru készült házon belül; tavaly csatlakozott hozzánk a Príma Konyha magazin, illetve elindult az Esport Magazin is, melynek második száma Szilveszter óta kapható – és akkor még nem beszéltem a Borzongásról, mely szintén kap folytatást, sőt már elő is fizethettek rá!

Szóval 2018 nemcsak a jó játékok, hanem a kihívások éve is lesz, mi pedig bátran állunk elébük – mielőtt azonban teljesen bekönnyezne a szemünk a félele... izé, szóval az örömtől, lássuk, mi mindennel szolgálunk nektek a januári Guruban! Először is, tavaly decemberben kilátogattunk Lengyelországba, hogy megnézzük, min ügyködnek a Hatred alkotói. Jelentem, engem megleptek a srácok, méghozzá nagyon, és hát mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy az Ancestors Legacy immár a borítónkat díszíti. Négyoldalas előzetesünkből minden kiderül a játékról, többek között az is, hogy mit gondol a Destructive Creations vezetője a magyar játékújságírók gamer skilljeiről.

Az előzeteseknél maradva, decemberben újabb információk érkeztek a Star Citizenről, illetve annak egyszemélyes módjáról, a Squadron 42-ről, így úgy gondoltuk, ideje leporolni a játékot, és ismét bemutatni azt, elvégre utoljára 2016 nyarán foglalkozunk vele, az pedig nagyon nem tegnap volt. Űrbéli kiruccanásunkat egy kis vadnyugati szafari követi: végre fejest ugorhattunk a várva-várt Wild West Online-ba! Az egyelőre csak nagyon-nagyon-NAGYON korlátozottan hozzáférhető játék ígéretes darab, de hogy mennyit kell még fejlődnie, csak 4 oldalas bemutatónkból derül ki.

Átnyargalva a tesztekre, kezdjük is a kiemelést az időszak egyetlen igazán nagy durranásával: 1.0-ba lépett a Playerunknown's Battlegrounds, azóta a gurusok is minden este csirkét vacsoráznak – vagy legalábbis szeretnének azt enni, de ez értelemszerűen csak ritkán jön össze nekik! Ennek ellenére wilson egy négyoldalas teszttel, Gebbbe pedig egy masszív kétoldalas tippcsokorral készül mindazoknak, akik hasonló lakomára készülnek, és ki tudja, talán Chris és jómagam is streamelünk még PUBG-t a PC Guru Twitch-csatornáján az elkövetkezendő hetekben. Ez azonban nem minden: többek között a SpellForce 3, a Hello Neighbor, a Wild Terra Online és az Injustice 2 PC-s változata is megjárta a szerkesztőséget, szóval tessék szépen átnyálazni a tesztrovatot, biztos mindenki talál benne ínyére való alkotást!

És végül, de nem utolsó sorban felhívnám a figyelmet további rovatainkra, mint a játékfejlesztőkre fókuszáló Láthatatlan hősök, az indiegyűjtemény Radar alatt, vagy épp a World of Tanks-rovat, mely a méltán híres tankos őrület elmúlt éveit feldolgozva arra keresi a választ, hogy idén mi vár ránk a végtelen tankcsaták világában. Na meg persze ott van a hardverrovat is, amit immár bodak kolléga vezet, innét is köszönet a segítségéért!

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

2017 IZGALMAS ÉV VOLT, FELSOROLNI IS SOK LENNE A SZÉP EMLÉKEKET. NA, DE MÁR ITT VAN 2018, ÉS ADJA MAGÁT A KÉRDÉS: MIT FOGADSZ MEG AZ ÚJÉVRE? VIGYÁZAT: JÖVŐ JANUÁRBAN RÁKÉRDEZÜNK, HOGY BETARTOTTAD-E!

Chocho
Megfogadtam, hogy egészségesebben fogok élni, és ez alatt most nem valami gyors diétát értek, hanem teljes életmódváltást. Több mozgás, kevesebb stressz, a bendőmmel is kompatibilisabb ételek – na meg elmegyek végre fogorvoshoz is, mert két év elég volt a rettegésből...

Böjti
Jövőre egyszerű dolgom lesz a számadásnál, mert idén semmilyen fogadalmat nem tettem. A dohányzásról már régen leszoktam, inni sem igen szoktam, szóval káros szenvedélyként marad a videojáték és a horrorfilm, amiktől viszont semmi pénzért nem válnék meg.

Chris
Nem szoktam megfogadni semmit újévkor, inkább év közben vannak elhatározásaim, amelyekhez igyekszem tartani magamat. A fogadalmakkal csak a gond van, csalódott lesz tőle az ember, ha elbukik. Inkább apró célok vezéreljenek minket minden nap.

Peti, a dizájner
Az új évre kevesebb melót és több pénzt tervezek, és legalább hét szabadnapot egyben. Nagyobb rendet és sok jó kaját, ehhez viszont Szabari Zoli is kell. És nem utolsó sorban, hogy a Fiam bejusson valamelyik egyetemre. Remélem mindegyik összejön.

JohnBart
Bár már lassan másfél éve, hogy saját lakásba költöztem, a könyvespolcom még mindig nincsen tele, így adja magát, hogy telepakoljam olvasnivalóval. Főleg klasszikus szépirodalommal, sci-fikkel, háborús regényekkel, és Dan Abnett Warhammer 40K munkáival.

Bate
Már jó pár évvel ezelőtt megfogadtam, hogy nem fogadok meg semmit csak azért, mert most 365 napig egyel nagyobb számot írunk a naptárba, és ezen fogadalmamhoz azóta is tartom magam, szóval jövő januárban bátran megkérdezhetitek, miképp állok a betartásával.

Lor
Több időt szeretnék fordítani olvasásra, mint amennyit tavaly sikerült, illetve ismét hangszert fogtam a kezembe, így a sokkal aktívabb gyakorlás van még tervben. De igaziból azzal is beérem, ha mindennap sikerül valami hasznos apróságot tennem, ami előrébb visz.

Siklara
Először is megpróbálok legalább egy időre lejönni a Divinity: Original Sin 2-ről és újra tudomást venni más játékok létezéséről is. Szintén jó lenne kevesebbet dolgozni, és a képernyő előtt kuksolás helyett többet mozogni, utazni, és a valósággal foglalkozni.

wilson
Megfogadom, hogy többet nem fogadok meg olyan dolgokat, amiket nem tudok tartani. Minthogy befejezek videojátékokat a 200+-os backlogomból. De talán jövő ilyenkorra elmondhatom, hogy már túlvagyok 8-10 kihagyhatatlan játékon az elmúlt 5 évből!

bodak
Mivel sosem szoktam betartani amit megfogadok, így idén megfogadom, hogy nem fogadok meg semmit. Ja, várj... ez nem jó, mert önellentmondás, és amúgy sem fogom betartani. Inkább megfogadom, hogy nem tartom be a tervezett határidőimet, az biztosan menni fog.

Tartalom

024

EARLY ACCESS

THEY ARE BILLIONS

Jönnek a zombik! Már megint? Az elégedetlen hangnem pedig akár jogos is lehetne, csak nem ennél a játéknál, ami már most is remek.

028

EARLY ACCESS

MASHINKY

Megy a gőzös, de nem Kanizsára, nem is az agyunkra, hiszen a meglepetésszerűen jött játék szívvel-lélekkel, és korrekt módon épül.

034

TESZT

SPELLFORCE 3

A régi játékok kedvelőinek igazi csemege a Spellforce visszatérése, ami egyszerre éleszti fel az RPG-k és az RTS-ek legszebb hagyományait.

040

TESZT

BLACK MIRROR

Szintén egy régebbi sorozat visszatérése, csak ezúttal a kaland műfajon belül, némiképp modernizált külsővel és játékmenettel.

ELŐZETES

008 Ancestors Legacy
012 Total War Saga: Thrones of Britannia
014 Wild West Online
018 Star Citizen: Squadron 42

EARLY ACCESS

022 Parkitect
024 They Are Billions
026 Driftland: The Magic Revival
028 Mashinky
030 Ultimate Fishing Simulator

TESZT

034 SpellForce 3
036 Wild Terra Online
038 Hello Neighbor
040 Black Mirror
042 TransRoad: USA
044 Spelunker Party!
046 Resident Evil 7 Gold Edition
048 Destiny 2: Curse of Osiris
050 Euro Truck Simulator 2: Italia DLC
052 Playerunknown's Battlegrounds
058 Warhammer 40,000: Sanctus Reach DLC-k
060 Injustice 2 PC
062 Doom VFR
065 The Elder Scrolls V: Skyrim VR
066 PlayStation PlayLink
070 Xenoblade Chronicles 2

HARDVER

088 Így működik az SSD
090 Lenovo Legion Y520 teszt
092 Hardver és Tech hírek
094 Logitech G903 teszt
095 Logitech Pro teszt

ROVATOK

072 Mobiljátékok
074 Radar alatt
078 Wargaming rovat
082 Láthatatlan hősök
086 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 042

TRANSROAD: USA

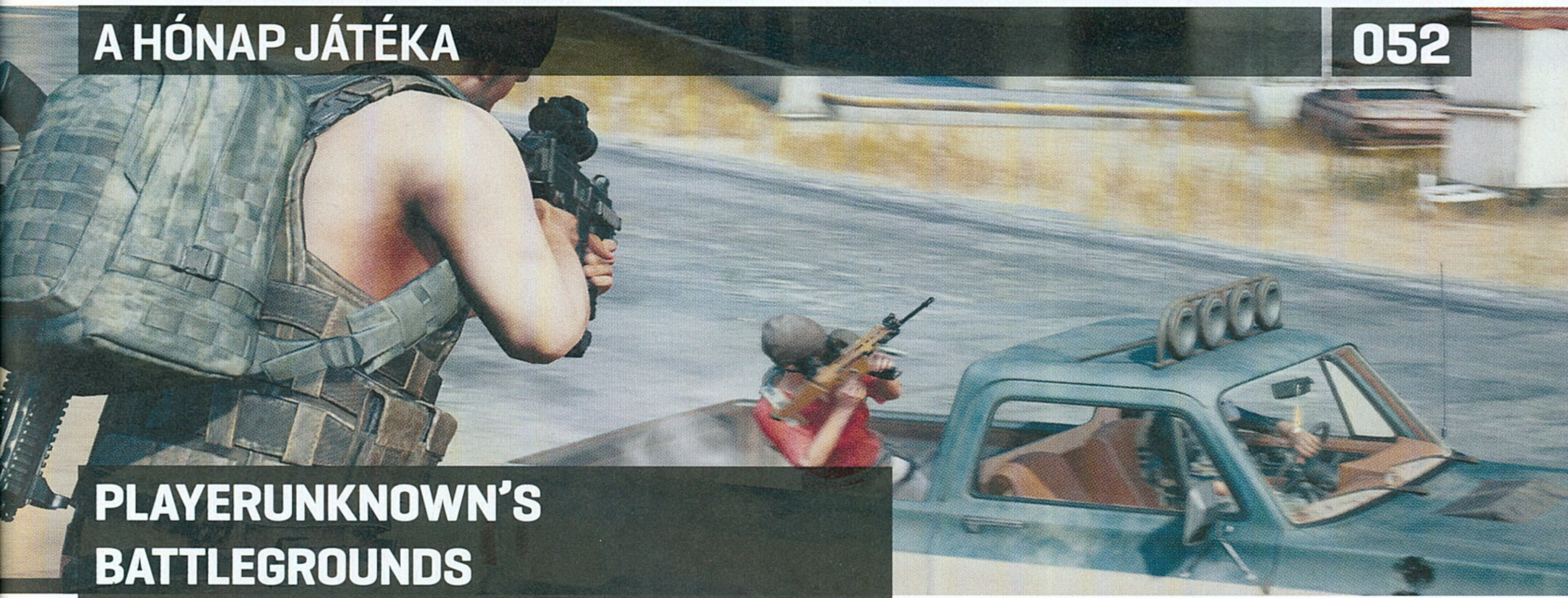
Mi szükséges egy jó menedzserjáték élvezetéhez? Közgazdász diploma és minimum 20 év tapasztalat a nemzetközi piacon? Elvileg nem, Tenebra szerint azonban a fejlesztők nem egészen így gondolkodnak, ami meg is látszódik a végeredményen.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

ANCESTORS LEGACY

Emlékszel még a 2015-ös Hatredre, a hatalmas botrányokat szülő akciójátékra, aminél ártatlanok vére tapadt a kezedhez? Vagy az ISIS elleni arcade háborúra? Nos, a fejlesztők talán felnőttek, és végre egy jóval komolyabb, érettebb téma után néztek.

A HÓNAP JÁTÉKA 052



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

2017-ben mindenhol a PUBG-ről lehetett olvasni, egyszerűen lehetetlen volt elkerülni a találkozást a battle royale műfaj trónkövetelőjével. A végleges megjelenést követően ez a feladat talán még nehezebbé vált, így Guruink is nekiveselkedtek, hogy több szempont alapján is véleményezzék az óév egyik legismertebb címét.

TELJES JÁTÉK:

MN2S9TSI4M4IR6DK6FXI

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: HTC7DP6C

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 10-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. február 15-éig érvényes.

VESSZŐFUTÁS A SÖRÉRT!

SEUM
SPEEDRUNNERS FROM HELL

[ÍRTA MCMACKO]

A poklot sokan, sokféleképp megjártuk már – ki a való életben (persze átvitt értelemben), ki pedig a monitor előtt, egy videojátékos szereplőt irányítva. Az viszont szinte biztosra vehető, hogy olyan vicces és őrült pokoltúrát még nem sokan pipáltatok, mint amilyet a SEUM kínál.

Speedrun. Mielőtt beletúrnánk a SEUM mélységeibe, érdemes tisztáznunk ezt a fogalmat, révén a Guru e havi játékmellékletének egyik fontos sarokkövéről van szó. Az internetes videomegosztás korszaka előtt kezdődött az őrület, amelynek az volt a lényege, hogy retró vagy kurrens játékokat kellett minél gyorsabban végigjátszani. A speedrunnerek (ha már a youtuber szó beleégett a memóriánkba, szerintem nyugodtan használhatjuk ezt a kifejezést is) egy idő után falakba ütköztek, és az alacsonyabb idő elérése érdekében a játékok bugjait, a térképek hibás zegzugait is felhasználták a nemes ügy érdekében. Máskor egyedi szabályrendszert alkalmaztak – a lényeg a gyors tempón volt.

Mondanunk sem kell, hogy a DOOM itt is úttörőként vitte a zászlót, a COMPET-N szerveződés demó-megosztásaihoz még a Budapesti Műszaki Egyetemünknek is köze volt annakidején. Manapság minden műfajban megtalálhatóak a sebességre alapozó játékosok; karitatív rendezvények, show-k emelkednek a speedrun köré, és esetünkben a teljes játék is ennek a mókának lett szentelve. A SEUM: Speedrunners from Hell azonban nemcsak a versenyre, hanem önmagad legyőzésére, és az agilis, urambocsá' platformer jellegű FPS száguldásra helyezi a hangsúlyt. A pokolban. Heavy metal zenére. Az ördögöt üldözve. Kell ennél mégis jobb kombináció?

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Pine Studio

MŰFAJ
FPS-platformer

INFO

A SEUM: Speedrunners from Hell 2016. július 28-án jelent meg PC-re, Steamen 15 euróba (kábé 4700 forint) kerül.

GÉPIGÉNY

1.5 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 2 GB HDD.

A HÚSFIÚ ESETE QUAKE MARIVAL

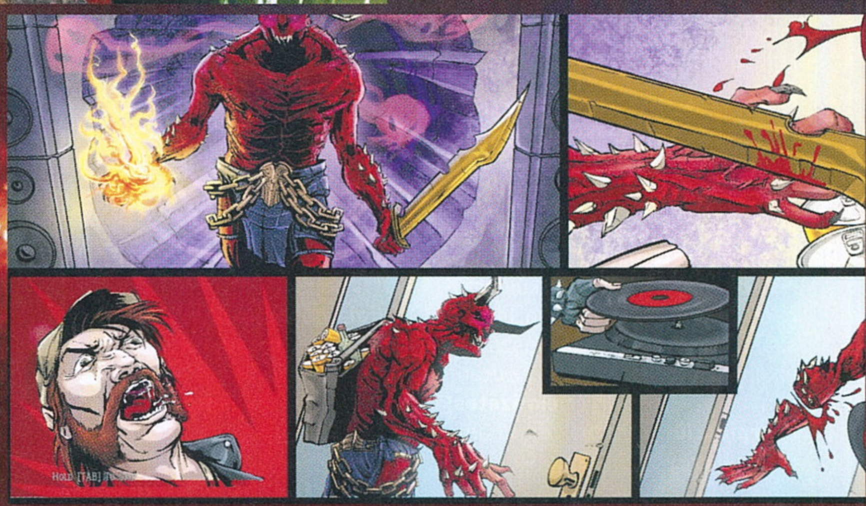
Utólag is elnézést a fáradt alcímért, de álljon a cikkíró mellett a tény, hogy a készítők tényleg a Super Meat Boyt és a Quake-et hozták fel példaként, amikor a SEUM eredetét magyarázták. És valóban! A játék egy szadista platformer és a Quake agilis FPS-irányításának egyfajta furcsa keveréke, arról nem is beszélve, hogy a háttereket is mintha csak egy korai id Software játékból emelték volna át, a zenével együtt: menet közben ugyanis fejhallgatónkból instrumentális gitármuzsika röfög. Pokoli túra ez, de nem az önmagát komolyan vevő fajtából, hisz már az alapsztori is rettentő röhejes.

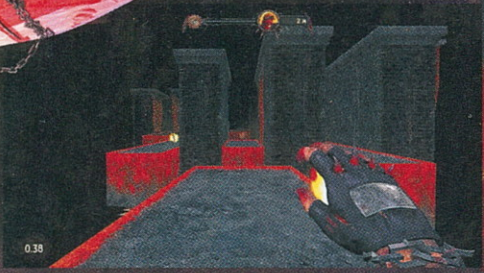
A SEUM agyatlan móka, amit vétek kihagyni... vagyis ez sem igaz, mert egyszer-egyszer még a fejünket is törhetjük.

Rocker cimboránk otthon, a lakókocsijában tengeti mindennapjait. Bontja a söröket, egyik trash metál bakelitet teszi fel a másik után. A sörszagra aztán megjelenik az ürdüng, aki egy rossz mozdulat folytán hősünket megszabadítja a kezétől, és magához ragadja a még bontatlan sörkészletet. Persze nem elég, hogy hősünk kezét levágták, még a sörnek is lába kélt, úgyhogy trucker sapkás főszerünk az utolsó erejével az ördög után hajít egy korongot, így szó szerint érvényesül a szemet... bocsánat, kezet kezért elv. A leszakadt ördögi végtagot aztán egy lánccal magára oktrojálja hősünk, így ered az ördög nyomába, aki maga után sörcsíkot húzva a pokol bugyraiba menekül.

Ha még itt vagytok velünk, és nem dőltetek ki a fenti őrületet olvasva, nyugodjatok meg – ez a komolytalan bolondozás a SEUM egyik fő vonzereje. A játék ugyanis egy percig sem veszi komolyan a történetet, a játékmenetét viszont annál inkább. És a program lényege pontosan ez, avagy a kíméletlen és precíz belső nézetű navigálás. Egyszerűen magyarázva az lesz a feladatunk, hogy minden egyes pályán jussunk el A-ból B pontba, ezzel azonban csak a kihívás zsigeri részét árultam el. Minden pályán van valamilyen trükk, mondhatni navigációs vagy platformer-jellegű feladvány, esetleg

Egy kis ugrálás, egy kis térkapu-nyitogatás, egy kis villázás... lehet, fura számodra, de aki lélekben mötál, az még az utolsó pillanatban is kőkemény fémet rágcsál.





Ott az új Guru, ott az új Guru!!! Nevezz őrültnek, de ha van magazin, amiért megéri a Poklot is bejárni, akkor ez az.

fejtörő, amit teljesítenünk kell. Eleinte elég csak a megérzéseinkre vagy a belátható terepre hagyatkozni, később azonban komolyabb feladványok is a képbe kerülnek. Pillanatok alatt kell felmérnünk az optimális ívet, és még kapcsolókat vagy speciális képességeket is aktiválnunk kell. Bizony, a felcsatolt (sic!) ördögi kéz nagy perkje, hogy különböző varázslatokat (teleport, portál nyitása, gravitáció variálása, kapcsoló működtetése stb.) tudunk majd segedelmével elsütni, így egy extra réteget kap a játék. Olyannyira, hogy sokszor komoly agymunkába kerül kitalálni a megoldáshoz vezető útvonalat. És akkor még nem is beszéltünk a kíméletlen visszaszámlálóról.

A fentiektől azonban nem kell nagyon berezelni. A játék viszonylag jól adagolja a nehézséget: fokozatosan jelennek meg az egyre nehezebb feladatok és friss játékelemek. Ilyen szempontból a készítők jól húzták meg az ívet, de persze előfordul, hogy néha bejön a képbe egy-egy nehezebb szakasz, amin bizony át kell vergődnünk! Amúgy ha valaki abban reménykedik, hogy a játékban van könnyű fokozat is, azt a SEUM kineveti (ördögi kacajjal, természetesen): ha ugyanis megpróbáljuk lejjebb tekerni a hard módot, a játék egy jó nagy gurgulázó röhögést küld ránk. Kösz, srácok...

KETYEG AZ IDŐ

A program természetesen ehhez a nehézséghez méltó, pontos időosztással követi a vesszőfutásunkat. A szokásos századmásodperc helyett a SEUM ezredmásodperces felbontással méri a tempónkat. A finom osztásra pedig szükség is van, hiszen a ranglisták felsőbb régióiban tényleg csak töredék pillanatokon múlik a jobb helyezés. Mindez két kérdést vet csak fel, az egyik a futási sebességgel való kapcsolat, a másik pedig az alkalmazott motor, és az ebből következő gépigény összefüggésének kérdése. Válaszoljuk meg mindkét felvetést egyszerre: a SEUM gépigénye meglehetősen alacsony, így kellően sima képkocka/másodperc értékeket lehet kicsikarni a játékból (erre pedig szükség is van, ugyanis 30 fps alatt már a finommotoros navigációval is gondok lehetnek). Viszont a legfelsőbb ligákhoz már magasabb tempóra van szükség. Gondoljatok bele, hogy 100 és 200 fps között 5 ms frissítési különbség van, ez pedig a csúcspozíciókra vágyó ragadozóknál bizony még akár döntő érték is lehet. Persze nem tudjuk, hogy a játék miként interpolálgatja az időket, de annyi biztos, hogy a legjobb SEUM-játékosoknak inkább a minél magasabb fps-értékekre kell pörögniük, mint az amúgy egyszerű, de funkcionálisan korrekt grafika cicomázására. Amúgy nem volt teljesen egyértelmű a játék indításakor, hogy milyen motor dohog a gépházban. A Steam könyvtárakban azonban megtalálhatóak a Unityre mutató jelek. És ha már a külsőségekről beszélünk: a program prezentációjához tartozik a metálmuzsika is, amely a jó öreg trash és heavy alapokból építkezik. A menü zenéje akár egy Annihilator nóta felvezetője is lehetne, aztán később Maiden dallamok, máskor tekerős témák kényeztetik a fülünket. Ha valamibe bele lehet kötni – már a külsőségeket tekintve –, az a hátterek és a hangulat önismétlő jellege. Ebben azért lehettek volna picit fantáziadúsabbak is a fejlesztők.

Azokról az indie srácokról beszélünk most, akik praktikusan a szomszédaink: a horvát Pine Studio a mai napig gondozza, babusgatja a játékot – elég csak a nemrégiben megjelent extra DLC-re, a netről letölthető pályákra, vagy a patchekre gondolni. A tartalommal eleve nincs gond, pláne ha a rengeteg térképre, az editorban összehozható közösségi tartalmakra, a dedikált speedrun módra, vagy a végtelenített „endless" lehetőségre gondolunk. A SEUM nem fog FPS-forradalmat csinálni, de nagyon ügyesen és okosan kever olyan műfajokat, amelyek párosításához eddig csak kevesen mertek hozzányúlni. Végszóként így kívánunk jó mókát a PC Guru e havi teljes játékához, amely különleges mivoltával, egyedi felépítésével, a hardcore játékosok számára is vonzó kihívásaival, és nem utolsósorban metál muzsikájával remélhetőleg titeket is megfertőz. Mi már végérvényesen a hatása alá kerültünk – megyünk is vissza, javítani a tegnap esti köridőnkön!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság.
A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

VIKINGBECSÜLET ÉS SZLÁV VIRTUS

Ancestors Legacy

[ÍRTA CHOCHO] **Tömeggyilkosok és radikális muszlimok után a vikingek irányába fordul a lengyel Destructive Creations. A csapat egy tartalmas és összetett stratégiai játékot készül piacra dobni 2018 májusában. Lengyelországba utaztunk, hogy elsők között vegyük szemügyre az Ancestors Legacy című RTS-t, amelynek zárt bétatesztje december elején indult el.**

Az Ancestors Legacyvel először nyár végén találkozott a PC Guru, mikor a kölni gamescomon tartott róla egy rövid ismertetőt a lengyel fejlesztőcsapat. A játék már akkor is ígéretesnek tűnt, ami önmagában még nem volna meglepő, hiszen vikinges stratégiával azért nehéz mellé lőni. Azon viszont mindenki elcsodálkozott, hogy ezt a bevallottan történelemhűre tervezett RTS-t egy olyan stúdió készíti, amely eddig láthatóan csak a botránykeltésre ment rá. Mert mondhatja Jaroslaw Zielinski vezérigazgató, hogy a Hatredet amolyan lázadásnak szánták a politikai korrektség videojátékokat is befolyásoló ráknfenéje ellen (akármit is jelentsen mindez), ha egyszer mégiscsak egy technikai katasztrófát kaptunk, zéró játékmenettel és viszonylag magas árral, amit ráadásul egy hasonlóan megosztó IS Defense követett. Ezek után azonban az Ancestors Legacy kellemes meglepetésnek tűnik, ami meghozhatja a csapat számára az áttörést – feltéve, ha idő közben nem szúrják el a srácok. Na, meg azon is sok múlik, hogy a stúdió első, nagy kiadó szárnyai alatt fejlesztett játéka mekkora hírverést kap.

LENGYEL, MAGYAR – KÉT JÓ BARÁT...

Az Ancestorst kiadó 1C Company ez utóbbit nem bízza a véletlenre: a cég meghívására Lengyelországba utazva próbálhattam ki a programot egy maratoni, háromnapos sajtóesemény keretében, melyet egyébként a bevezetőben említett zárt béta indulásának megünneplésére rendeztek. Hogy klasszikust idézzek, „nem spóroltak semmin", a csapból is finom ételek és italok folytak, a kiállított PC-ken pedig a játék multi bétáját lehetett kipróbálni, közepes nehézségű mesterséges intelligencia és más újságírók, esetleg a fejlesztők ellen.

ADATOK

KIADÓ **1C Company**
FEJLESZTŐ **Destructive Creations**
MŰFAJ **stratégia**
MEGJELENÉS **2018 késő tavasza**

STÍLUSMINTA

TW: Shogun 2 2011 (SEGA)
Northgard 2017 (SHIRO GAMES)

Persze, mivel utoljára tavaly szeptemberben írtunk az Ancestors Legacyről, érdemes gyorsan végigszaladni azon, mi is ez a játék. A vikingeket talán nem kell bemutatni, ők voltak azok a kedves emberek, akik a 8. századtól terrorban tartották a középkori Európát, és akárhol értek partot, embereket öltek, nőket erőszakoltak meg, gyerekeket raboltak el, és hasonló csintalanságokkal váltak hírhedté. Ebbe a korszakba vezet el bennünket az Ancestors, méghozzá négy nép szemszögéből mutatva be a vérzivataros évtizedeket, évszázadokat. A játék egészen pontosan a 10-12. század közötti harcokra összpontosít, és a szóban forgó északi törzsek mellett szlávok, germánok és angolszászok is szerepelnek a választható frakciók között. Bár a bétateszt kizárólag a multiplayerre fókuszál, az Ancestors kidolgozott egyjátékos móddal érkezik, amiben mind a négy nép kap egy cirka 5-6 órás kampányt, így adva ki egy egészséges 20-24 óra hosszú játékidőt, amit normál nehézségen kell érteni, azaz lehet több is, amennyiben feltekerjük az MI-t. Utóbbitól

Mindenki ész nélkül csapkod, majd egyre többen hullanak el. Ebben semmi meglepő nincs, ne a filmes kaszkadőrök látványos harcából induljatok ki.

jómagam nem vártam sokat, főleg, hogy a hely-színen csak pár egyjátékos küldetést lehetett kipróbálni, azt is az Xbox One-változatban. Multi-ban azonban úgy elvert a normál MI, hogy csak lestem, a többi újságíró pedig hasonló tapasztalatokról számolt be: mire fellélegeztek és legyártották az első egységeket, az ellenség már javában támadta őket, gyakorlatilag 30 perc alatt felégetve minden egyes szövetséges épületet. A csapat arra a kérdésre, hogy az MI ennyire okos, vagy simán csal, azt felelték, hogy kiadták azt egy külsős teamnek, amely öntanuló algoritmusokkal okosította fel, és most ott tart a dolog, hogy a lehet futamítani, teszem azt, az egyébként halálos szláv lovasságot. De jó példaként szolgálnak még a viking berserkerek is, akik egy vad előrenyomulással okoznak extra sebzést az ellenségnek. És ha már egységek: ezeket a játékban kártyák jelképezik, összesen mindössze tíz lehet nálunk, és egy kártya alá több katona tartozik, tehát mondjuk egy lovasegység úgy öt-hat pacit számlál. A csaták során a bakák fejlődnek, így is erősítve a MOBA-érzetet, a pályák pedig sávokra vannak osztva, emiatt aztán a meccsek is gyorsak, tempósak, hiszen amint egy sávon rendet csináltunk, mehetünk a másikra, hogy ott is visszaverjünk egy

Két botrányokkal tarkított, egyébként semmiben sem kiemelkedő videojáték után meglepő fordulat: az Ancestors Legacy igényesnek tűnik.

teszterek közül senki sem bír el a nehéz fokozatú MI-vel. Ez nagyon jól hangzik, amennyiben pedig nem átverés, úgy a késő tavaszi megjelenéskor kellemes kihívásra számíthatnak a műfaj rajongói.

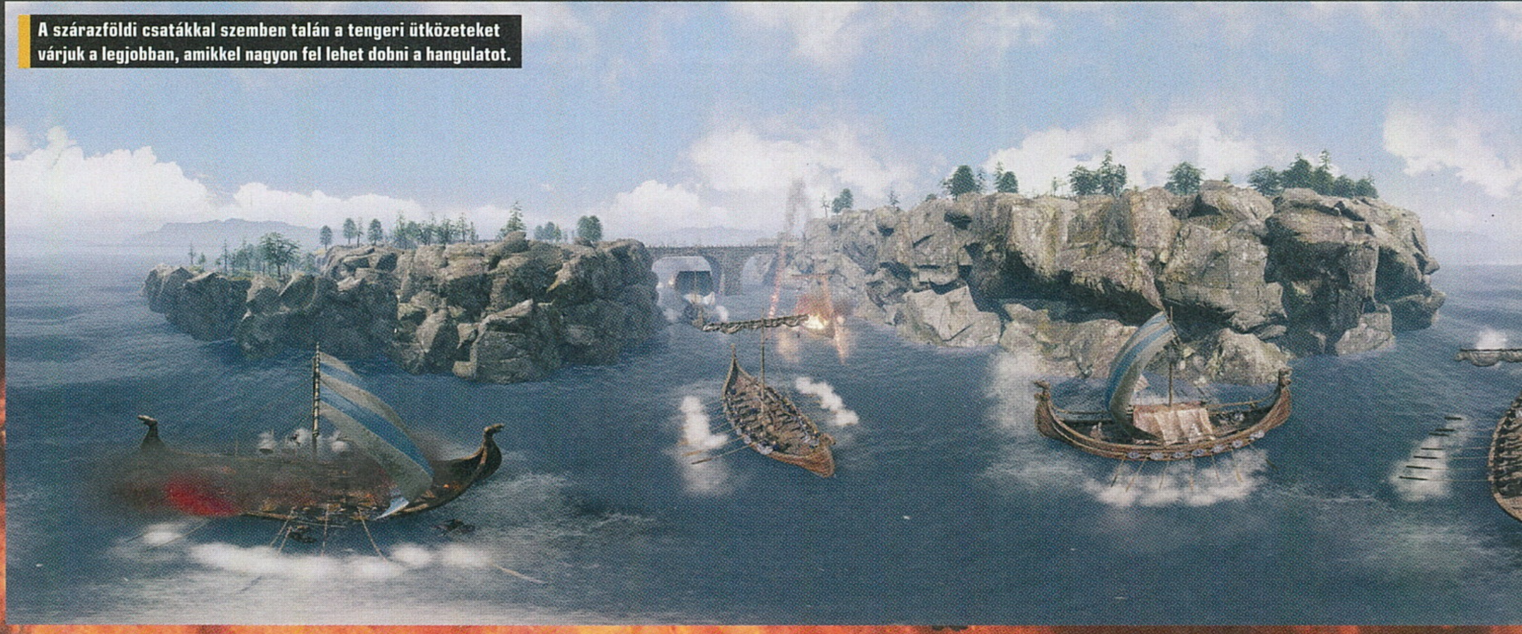
MOBA-K FÖLDJÉN

Maga a játékmenet egyébként a klasszikus RTS-eket idézi, tehát vannak épületek, egységek, fejlesztési fa, mindezt azonban MOBA-s elemekkel is megbolondították a Destructive-nál. Először is minden egységnek van egy-egy olyan képessége, ami akár sorsfordító is lehet a csatákban. A germán harcosok üvöltése például oly fokú félelmet ébreszt az ellenség szívében, hogy az menten elmenekül – ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy egy leharcolt csapattal is meg támadást. Mindehhez jön még a bázisépítés, amit azonban többszörösen is korlátoz a program. Az épületek helyét nem választhatjuk meg, automatikusan húzzák fel őket a parasztjaink.

Következésképpen a bázis helye fix, költöztetni nem lehet, szóval, ha lerohannak, így jártál. Ugyanakkor a pályákon találhatók falvak, amiket elfoglalva növelhető az egységlimit, illetve az erőforrásaink is gyorsabban regenerálódnak. Van étel, fa és érc, de ezeket sem kell bányászni, a falubeliek maguktól kitermelik a kellő mennyiséget – elég, ha az adott falvaknál beállítjuk, hogy mire koncentráljanak a melósok. Ráadásul a menük is egyszerűek, mindent azonnal elérünk a jobb alsó sarokból, épületekre kattintani egyáltalán nem szükséges.

Destruktív alkotók

Noha a cikkben is szó esik a lengyel Destructive Creationsről, a különc csapat megérdemli, hogy kiemelten foglalkozzunk velük. A stúdió előéletéről nincs túl sok információ a neten, weboldalukon pedig első játékuk, a Hatred bejelentése a legkorábbi tartalom, még 2014 októberéből. A programban egy utcai ámokfutót alakíthatunk, akinek egy célja van: minél több életet kioltani. A játékot a csapat amolyan lázadásnak szánta, a dolog pedig bejött: a főleg negatív kritikai visszhang ellenére jól fogyott a Hatred, az azt követő IS Defense pedig csak egy kisebb projekt volt, hogy az Ancestors fejlesztésének korai szakaszából kimaradó tagok se unatkozzanak. Magukat egyébként sem indie-ként, sem pedig AAA-csapatként nem szeretik aposztrofálni, a céget vezető Zielinski szerint „ők csak azok, akik olyan játékokat szeretnének készíteni, amikkel elszórakoztathatják az embereket, miközben pénzt is keresnek".



A szárazföldi csatákkal szemben talán a tengeri ütközeteket várjuk a legjobban, amikkel nagyon fel lehet dobni a hangulatot.

Összefoglalva tehát a játék arról szól, amiről a viking korszak: erőszakról, harcról, na meg persze taktikáról. Magam is meglepődtem, hogy a mindössze három kipróbálható pálya („erdős", „sivatagos", „havas") mennyire változatos csatákat tudott eredményezni. A népek közötti eltérések elsőre nem olyan látványosak, kimerülnek az épületek és az egységek vizuális megoldásaiban, de minél többet játszunk velük, annál markánsabbá válnak a fontos különbségek. A vikingek például meglehetősen jól rusholnak, cserébe az alapanyag-menedzsmentjük csapnivaló, így aki velük játszik, az a gyors, de ennek ellenére hatékony csapásokat részesítheti előnyben. A germánok a bétában messze erősebbnek tűntek a többieknél, a fejlesztők pedig, bár meglepődtek ezen a reakciómon, állítólag nagyon figyelnek az egyensúlyra, szóval később nerfelik majd őket – mi tagadás, nem ártana, a germánok lovassága egyszerűen megállíthatatlan, a már említett harci üvöltéssel kombinálva pedig játékos legyen a talpán, aki ellenáll nekik. A szlávok gyors termelése és hatékony gyalogsága mondjuk a kő-papír-olló rendszer miatt működhet ellenük – a végére maradtak az angolszászok, akik a parittyás partizánegységeikkel minden más népnél hatékonyabban gyújtogatnak. A kellő változatosság tehát adott, és nem volna Destructive Creations a csapat neve, ha mindezt a hiriget kellő erőszak nélkül tárnák a képernyőre. A folyamatos csatározások következtében a helyszínek megtelnek oszló hullákkal és felégett, csonka

romokkal, állattetemekkel és persze szétzúzott ostromgépekkel. Ó, az ostromgépek! Magyarországról rajtam kívül még a gamestaros Kaci volt kint a sajtóeseményen, és hát úgy voltunk vele, hogy ha már arra járunk, lejátsszuk az örök PC Guru/GameStar rangadót. Elsőre ez egy durván kétórás játékot eredményezett, amit végül a kolléga javaslatára félbehagytunk, mert lehet, sosem lett volna vége. A fejlesztők szerint egy meccs 30-40 percig kéne, hogy tartson, azaz nagyjából annyi ideig, mint egy modern MOBA-nál – Jaroslaw annyival kommentálta a teljesítményünket, hogy „jó szarul játszotok". Én annyiban árnyalnám a képet, hogy a súlyok-ellensúlyok rendszere egyelőre nem tökéletes, de hát arra van a béta, hogy ezeket a problémákat kijavítsák a fejlesztők. És hogy mi köze van mindennek az ostromgépekhez? Csak annyi, hogy azok segítségével nagyon sok borsot törtem az ellenfél orra alá, iszonyatos pusztítást képesek végrehajtani – előre félem azokat a profikat, akik ezekre a játékszerekre specializálódnak.

HITELESSÉG MINDENEK FELETT

A gyorsra tervezett meccsek oka egyébként nem elsősorban a MOBA-s vonal erőltetése, hanem a realizmus, amire nagyon büszkék a Destructive-nál. A csapat komolyan veszi az elődök hagyatékát, olyannyira, hogy minden virtuális fegyver, ruhadarab, lefejezett holttest meg kell, hogy feleljen a történelemnek.

A béta persze nem volt teljesen tökéletes, de ezért is hívják bétának. Az eredmény előreláthatólag nemcsak korhű lesz, de remek szórakozás is.

A középkori csaták pedig általában rövid, brutális vérengzések voltak, a hollywoodi kardcsatákat el kell felejteni. Ezt demonstrálandó, a lengyelek még egy hagyományőrző csoportot is meghívtak a bulira, akik ott, a helyszínen mutatták meg, hogyan harcoltak a kor emberei: mondhatni egymásnak rohantak, és addig csapkodtak, amíg meg nem haltak. Ezt a kaotikus gyilkolászást igyekszik bemutatni az Ancestors, amiben a küzdelmek test-test elleniek, és nem tartanak túl sokáig, de legalább jó véresek. Érdekesség, hogy sok más RTS-sel

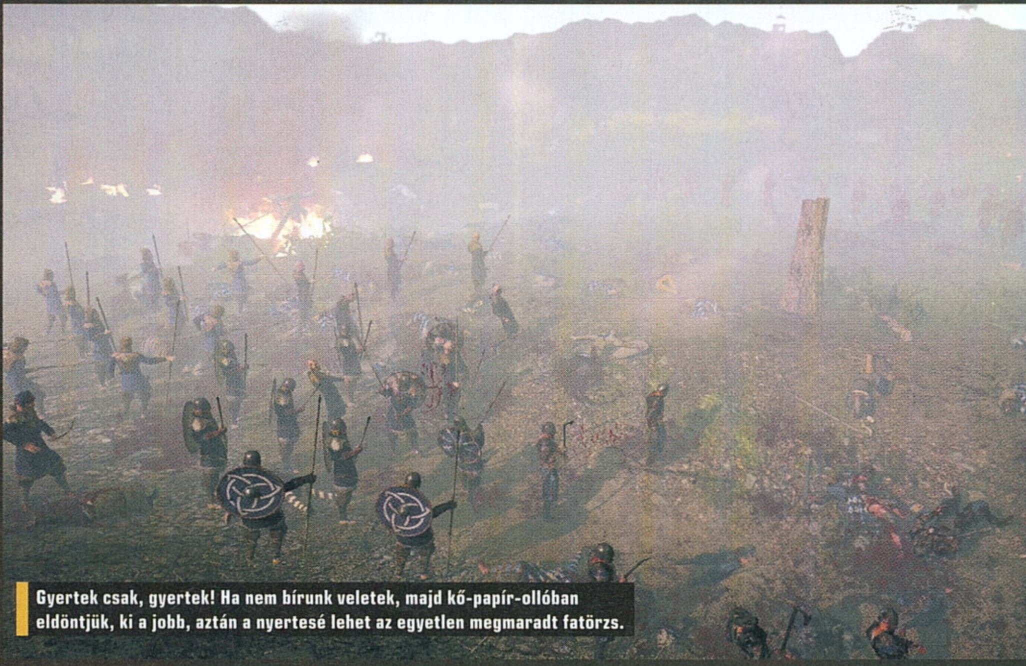
Kontrollerrel stratégiát? Mi az hogy!

Az Ancestors Legacy nemcsak PC-re, hanem Xbox One-ra is megjelenik, ehhez pedig értelemszerűen kontrolleres irányításra van szükség. Noha a legtöbb RTS esetében ez csak akkor működik, ha nagyon lebutítják a játékmenetet, a MOBA-s örökség miatt az Ancestorst sikerült úgy gamepadre optimalizálni, hogy akár egérrel játszók ellen is hatásosak lehetünk kontrollert szorongatva. Ez nem a fejlesztők marketingszövege, saját szememmel láttam, amint az egyik újságíró kontrollerrel verte el a másikat, aki a megszégyenüléstől rohant is a sütis pulthoz. A titok nyitja a körmenük használata, illetve az, hogy a készítők megpróbáltak minden fontos manővert a betűgombokhoz rendelni. És hogy milyen az xboxos változat? A kiállított példányokat elnézve meglepően jó lesz, csak azt sajnálhatjuk, hogy más konzolra nem adják ki az Ancestorst.

Egy átlagos munkanap a vikingek életében. Némi mészárlás és faluégetés után a srácok a táborba vonulnak, hogy mulatozzanak és foglyul ejtett nőket erőszakoljanak.

Age of Vikings

A képeket elnézve talán nem egyértelmű, de az Ancestors Legacy egyetlen kameranézetet használ. Tehát a játék bár 3D-s, a játékos kizárólag izometrikus nézetben követheti az eseményeket, valahogy úgy, ahogy a műfaj régi klasszikusaiban, például a játékra egyébként is nagy hatást gyakorló Age of Empiresben. És ha már Age of: az Ancestors az Ensemble sorozatához hasonló korváltási mechanizmust használ, avagy a főépületben háromszor fejleszthetünk a népünk aktuális korszakán, hogy újabb és újabb épületeket vagy technológiákat nyissunk meg. De még az interfész is a jó öreg AoE-t idézi, akárcsak a pályán mindenfelé sertepertélő parasztok. Hiába, a Destructive szeret a jobbaktól tanulni – MOBA-vonalon már nem lehet egyértelműen megjelölni az inspiráció forrását.


Gyertek csak, gyertek! Ha nem bírunk veletek, majd kő-papír-ollóban eldöntjük, ki a jobb, aztán a nyertesé lehet az egyetlen megmaradt fatörzs.

vagy MOBA-val ellentétben itt nincs lehetőség az ellenség megkerülésére. Néhány egységet kivéve mindig vissza lehet vonulni, erre külön parancs van (a vikingek pedig gyakran éltek is az ezt magába foglaló taktikával), de például elszaladni az ellenség mellett vagy között nem lehet. A katonák összeakadnak, a csata pedig vagy halálig, vagy a harci morál lenullázódásáig tart. Ez újabb stratégiai dimenzióval mélyíti el a játékmenetet, hiszen már azzal is értékes másodperceket nyerhetünk, ha feláldozható egységeket küldünk, mondjuk, egy hídra. És hát ez valóban hitelesebb ábrázolása a korabeli csatározásoknak, mint amikor más játékokban a katonáink csak úgy elszaladnak az akadályok mellett.

És ha már szóba kerültek az ütközetek, fontos kiemelni, hogy mennyire sokat foglalkoznak a Destructive-nál az animációkkal. Az előzetes videókban döbbenetes mozgáskultúrát látni, jobbat, mint a mostani király Total Warokban. A bétában a mozgás még nem annyira szofisztikált, tele van ideiglenes fázisokkal, de a csapat esküszik a jó lengyel sörre (vagy épp mézes vodkára), hogy a végleges játékban le fog esni az állunk a csaták látványától. Külön ezek kedvéért építették be a programba az úgynevezett Action Camerát, amely a Z gomb megnyomására azonnal testközelbe hozza a harcokat, kézikamerás remegésekkel, film grain effekttel. A bétában értelemszerűen ez még nem volt az igazi, és nemcsak az animációk félkész volta, hanem a textúrák és a karaktermodellek miatt sem, ezek ugyanis szintén kidolgozás alatt állnak, időbe telik, mire mind a helyükre kerülnek. Mindezek mellett az Ancestors nem néz ki rosszul, hozza a kor RTS-einek átlagos szintjét, sőt a már említett vér és hullahegyek meglehetősen egyedivé is teszik a játék vizuális oldalát. A grafikáért egyébként a csapat számára nem ismeretlen Unreal Engine 4.0 felel, azt míg a Hatredben láthatóan össze-vissza bénáztak a motorral, mostanra megtanulták kezelni azt. A játék még egy közepes PC-n is repeszt, Xboxon is gyors, XOX-en pedig alapjáraton 4K-ban fut, szóval a teljesítményre nem lesz panasz.

JÖVŐRE LEROHANNAK A LENGYELEK

Meg kell mondanom, pozitív csalódás volt az Ancestors Legacy, a játékot készítő csapat előéletét nézve ugyanis jómagam meg voltam róla győződve, hogy még a közepes szintet sem fogja megütni a játék – aztán tessék, most úgy gondolom, hogy ha a megjelenésig hátralévő 4-5 hónapot a megfelelő elemek finomításával és beillesztésével töltik a lengyel srácok, ez a program lehet 2018 egyik legnagyobb meglepetése. És a szekér nem áll meg a premiernél: a 1C ígéretei szerint lesznek DLC-k, de mindegyik ingyenesen lát napvilágot, legalábbis eleinte – ha az Ancestors sikeres lesz, akkor nagyobb kiegészítőket is készítenek majd hozzá, teljesen új népekkel és kampányokkal (előbbiek közül a szeldzsuk törököket említette a csapat). A sikerhez tehát, mondhatni, adott minden; már csak az kell, hogy maguk a fejlesztők ne szúrják el a dolgokat.

A magam részéről a kampányra vagyok a leginkább kíváncsi. Ez ugyanis hatalmas pályákat és történelemhű sztorit ígér, amelyet kézzel rajzolt állóképekkel és in-game videókkal mesélnek majd el. Az xboxos demóban kipróbált két küldetés meglehetősen általános megoldásokat vonultatott fel, azaz egy csapat vikinggel kellett meghódítani a tényleg méretes pálya egy-egy bázisát, miközben mindenféle szkriptelt események játszódtak le. Nem volt rossz, de semmi kiemelkedő nem volt benne, ellenben a trailerek és hivatalos képek víztömegek mellett felépített helyszíneket és egyéb nyalánkságokat mutatnak. Kérdés azonban, hogy a történetet át tudja-e adni a kissé archaikus narráció, meg úgy egyáltalán, mennyire lesznek élvezetesek és változatosak a küldetések. 20 órányi feladatot még a legnagyobb stúdiók is csak ritkán hoznak tető alá úgy, hogy az ne legyen monoton, hát még egy olyan brigád, amely eddig egyetlen igazán nagyszabású játékot sem készített. Na de, hogy még véletlenül se zárjam rosszmájúan a cikket: az Ancestors Legacy már most, bétafázisában is élvezetes RTS-MOBA hibridként üzemel, ami nagyon-nagyon ritka a piacon, a legtöbb rokon projekt gyorsan el is vérzik, azokkal szemben viszont a Destructive az egyik legnagyobb kelet-európai szoftvercég támogatását élvezi, ráadásul tényleg mindent beleadnak, hogy az eredmény világraszóló siker legyen. Mi a Gurunál drukkolunk a srácoknak, reméljük, a júniusi számunkban egy új stratégiai klasszikus avathatunk majd fel.

Evés-ivás, előadás, egy kevéske harc, alapos bétateszt – így zajlott a 1C Company biztosította sajtóesemény.

TOTÁL TRÓNOK HARCA

THRONES OF BRITANNIA
A TOTAL WAR™ SAGA

[ÍRTA BULLSEYE]

A TOTAL WAR: WARHAMMER II HATALMAS SIKERT ARATOTT – MEGÉRDEMELTEN –, DE A HAGYOMÁNYOS, TÖRTÉNELEMHŰ CÍMEK KEDVELŐINEK MÁR AZ IS SOK VOLT, HOGY EGYMÁS UTÁN KÉT FANTASY CÍM IS ÉRKEZETT. ITT VOLT HÁT AZ IDEJE VISSZATÉRNI A TÖRTÉNELMI CSATÁKHOZ ÉS HÓDÍTÁSOKHOZ!

Igaz, november végén a Rome II kapott egy komolyabb DLC-t, de nyilvánvaló volt, hogy a Warhammer-trilógia befejezése előtt be kell iktatni egy teljes történelmi epizódot. Mellesleg a fantasy-világnak is jót fog tenni egy kicsivel több fejlesztési idő, hogy a befejező részben elég új játékelemet és faji különbséget kapjunk, ne csak a felfoghatatlanul nagy összesített térképet.

A Creative Assembly (továbbiakban CA) pedig okos lányként hozott is új játékot, meg nem is. A Total War Saga ugyanis várhatóan sorozattá növi ki magát, amelyben különböző időszakokban és helyeken kell majd stratégiai és taktikai zseninket kamatoztatnunk. A program azonban nem teljes, új AAA cím lesz (legalábbis a jelenlegi állás szerint), hanem az Attila önállóan futtatható kiegészítője – mint amilyen a Fall of the Samurai volt a Shogun 2 mellé.

ANGLIA, I. SZ. 878, TEAIDŐBEN

Nem tudom, éppen hol tart a történelemoktatás, de nem lennék meglepve, ha Britanniáról elsőként inkább a gyarmatbirodalom jutna valaki eszébe, a vikingek meg szinte egyáltalán nem. Pedig a derék barbárok többször is átlátogattak egy kicsit fosztogatni a szigetre, sőt egy darabig, ideiglenesen a későbbi britek hazájában is állomásoztak. Ugyan a vikingek már tiszteletüket tették korábban is a játékokban, de ez az időszak eddig nem szerepelt egy Total Warban sem, különösen ilyen részletességgel. Ráadásul a CA egy merész húzással nem az inváziókra koncentrál, hiszen abból már eleget láthattunk az Attilában és a Warhammerben is, hanem az edingtoni csata utáni, viszonylag nyugodt állapotba lépünk be, hogy valódi, tartós békét hozzunk. Természetesen a paradicsomi állapotokat minden ellenállás fegyveres letörésével érhetjük majd el, végtére is ez a Total War lényege, nem pedig a - még a legutóbbi címeikben is meglehetősen harmatos - diplomácia.

És szintén magától és a címtől értetődik, hogy bőven lesz lehetőségünk harcolni, ahogy ellenfelekben sem fogunk szűkölködni.

KISKIRÁLYOK CSATÁJA

A korszak két főalakjaként nyilván nem marad ki Guthrum, a dán vikingek királya, valamint Nagy Alfréd, a szász Wessex uralkodója. Régi ismerősök, akik már többször összecsaptak, változó eredménnyel. Guthrum az edingtoni veresége után felvette a kereszténységet, és megesküdött, hogy békében él majd népével Northumberlandben és Kelet-Anglia területein. Eközben Wessexhez a győzelem és a wedmorei béke után csatlakozott Sussex és Kent, így Alfréd is a békés fejlődést választotta, persze védművek építésével birodalomszerte, csak a biztonság kedvéért. Ez az idilli állapot nyilván nem sokáig tart majd, ha kiválasztottuk valamelyik legendás királyt hadjáratunkhoz (ahogy a valóságban sem tette), de lesznek más lehetőségeink is.

Az ígéretek szerint összesen legalább tíz játszható frakcióból választhatunk már a játék megjelenésekor is. A Brit-szigetek jelenleg sem teljesen egységesek politikailag, de akkoriban több apró királyság küzdött egymással, nem is annyira a totális uralomért, mint inkább kisebb előnyökért, és kedvező területek megszerzéséért vagy éppen megtartásáért. Így nekiláthatunk a hódításnak kelta és pikt klánok vezetőiként, ahogy várhatóan angolszász és viking „ellenzékként" is. Mivel a játéktér ezúttal kizárólag a szigetekre korlátozódik majd, az jóval részletesebb lesz, mint ahogy az Attilában láthattuk. A készítők büszkén hirdették, hogy az ottani Britanniánál 23-szor nagyobb az új, amivel nagyjából ugyanakkora lett a meghódítható terület, mint a teljes Attiláé, viszont sokkal kisebb szeletekre bontva, ami ötvennél is több tartományt jelent. Ezzel még a 10 játszható frakció mellett is bőven marad hely NPC királyoknak, akik egy része később DLC-vel szintén játszhatóvá válhat. Erre pedig egy CA játékban tulajdonképpen elég nagy az esély.

VALAMI RÉGI, VALAMI ÚJ

Az eddig kiadott térképekről kideríthető ez-az a főbb stratégiai játékelemekből. Elsősorban az, hogy tényleg csak a Brit-szigetek kapnak szerepet, egy egészen apró és névtelen francia csücsökkel, de bármilyen skandináv terület nélkül. Ez megerősíti, hogy a CA eltekintene az

AZ ANCESTORS UTÁN MEGINT ITT VANNAK A VIKINGEK, RÁADÁSUL BRITANNIÁBAN. MICSODA VILÁGOT ÉLÜNK!

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Total War: SHOGUN 2
2011 (SEGA)

Total War: ATTILA
2014 (SEGA)

Total War 2018

Az biztos, hogy a sorozat rajongóinak van és lesz is mivel játszaniuk. Amellett ugyanis, hogy készül a 2018-as megjelenésre szánt Saga, 2017 végén még megjelent egy komolyabb, bár vegyes fogadtatásra talált frissítés is a Rome II-höz. A Warhammer II csak pár hónapos, és az összevont térképpel extra hosszú időre leköt bárkit, de már bejelentették, hogy hamarosan érkezik hozzá az első új frakció: a Sírok urai (Tomb Kings) 2018 január 23-ától lesznek elérhetők, a szokásos 17,49 euróért.

Akinek pedig addig is kell még egy kis változatosság, az 3000 forintért bejuthat a Total War: Arena zárt bétájába is. A Wargaming (tudjátok, a World of Tanks és társai) rendszerében készülő F2P MMO változatban tízfős csapatok küzdhetnek egymással, fejenként 3-3 csoportnyit irányítva a görög, római vagy barbár alapegységekből. Az Arena vélhetően az év első felében rajtol el egy nyílt bétával, és persze sok mikrotranzakcióval.

inváziós elemektől, de azért egy kis fosztogatás a térképen kívülről indulva még beleférhet a játékba, és akár tengeri ütközeteket is hozhat.

Szintén feltűnő, hogy a tartományok a korabeli nevükön szerepelnek, ami a történelemkedvelőknek izgalmas hangulatfokozás, mindenki másnak meg valószínűleg mindegy, mert úgysem ismer többet 4-5 nagyobb területnél. Ugyanakkor úgy tűnik, hogy a tartományok a méretüktől függetlenül nagyjából ugyanannyira hasznosak, és mindegyiknek külön gazdája lesz. Ez ugyan helyenként eltér a valóságtól, de sokkal kiegyensúlyozottabbá teszi a játékot, hiszen tulajdonképpen mindegy, hol kezdjük hódításunkat.

Minden provinciának egy fővárosa van, ahol hat épülethellyel gazdálkodhatunk, és persze falakkal, valamint helyőrséggel védhetjük dolgos népünket. A kisebb településeken ellenben egy, vagy legfeljebb két termelő épületet húzhatunk fel, védelem nélkül (kivéve talán, ha egy frakciónak ez a specialitása, hiszen a történelemben is épültek ekkor komoly védművek). A rendszer a Shogunból lehet ismerős, és növeli a stratégiai lehetőségeinket, ahogy kötelességeinket is, mivel könnyen

Fosztogatás és területfoglalás a kornak megfelelően. Ha tartalmas játék lesz a Thrones, szeretni fogjuk.

megbénítható bármelyik királyság gazdasága, de akár éhséglázadást is előidézhetünk, ha nincs a közelben hadsereg, amelyik megállíthatná a falvak felprédálását. Másrészt, ha egy, a mienknél kisebb haderő érthető módon inkább a város falai mögött várna be minket, ahelyett, hogy nyílt harcmezőn mészároltatná le magát, megpróbálhatjuk kicsalogatni a termelés felégetésével.

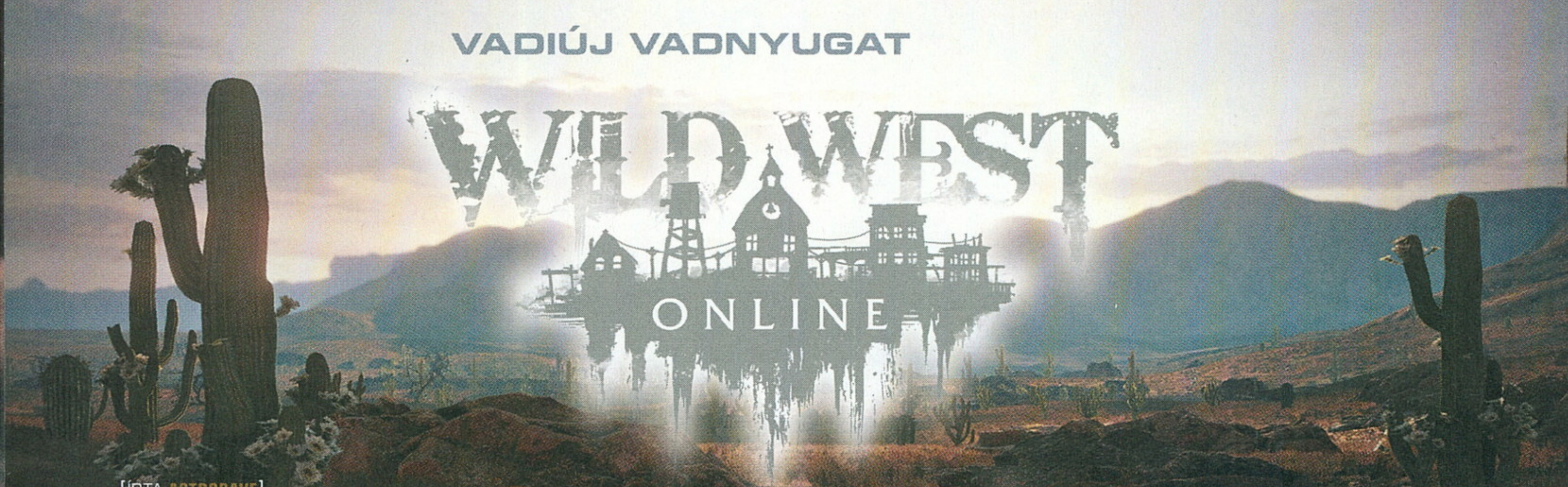
Amennyiben nem ülnek fel a nem éppen kifinomult cselnek, persze meg is ostromolhatjuk az erődítményüket. Remélhetőleg ezen a téren is visszatérünk a korábbi, bőségesebb lehetőségekhez, ahogy a részletes magassági térkép is egyaránt komoly hatással lehet az ostromokra és sima csatákra, amire nagy szükség is lesz, és nem csak a taktikai hasznuk miatt.

Mind egyéniségek vagyunk!

A viszonylag szűkre szabott terület miatt ugyanis erősen kérdéses, mennyire térnek majd el a frakciók és különösen az egységeik. Nyilván nem számítunk Warhammer szintű változatosságra, de tartunk tőle, hogy az egy- és kétkezes kardos, baltás és íjász egységek nem variálhatók annyira, hogy 10, a statisztikai értékeken túl is komolyan eltérő haderő kiteljen belőlük. Persze ezen segíthet, ha a frakciók alapvető mechanikájában és főleg küldetéssorában lesznek lényeges különbségek, már amennyi egy politikailag viszonylag egységes és vallásilag is csak helyenként megosztott miliőbe belefér. De így még fontosabb, hogy a csatákra és különösen az ostromokra ne szinte teljesen hasonló térképeken kerüljön sor.

Szintén nagyon fontos lesz, hogy milyen áron foglalhatjuk majd el Britannia trónjait. A Shogun kiegészítője annak idején 30 euróért volt kapható, és jelentős változásokat hozott az alapjátékba. Azonban a SEGA mostanában a kisebb, egyfrakciós DLC-ket is közel 18 euróra árazza, és néhányan bizony úgy vélik, hogy a Warhammer II is csupán egy önálló (bár kétségtelenül tartalombő és jól átgondolt) kiegészítő – AAA áron. Utóbbi remélhetőleg eszébe sem jut majd a kiadónak, különösen, ha sorozatot építene a Sagára; kivéve persze, ha valami nagyon újjal és egyedivel áll majd elő, amire egyelőre még senki sem számít. G

VADIÚJ VADNYUGAT



[ÍRTA ASTRODAVE]

Magányos lovas szeli át a prérit; testét poncsó, arcát borosta és kopott kalap védi a naptól, szájában olcsó szivar. A legutóbbi városkát napok óta maga mögött hagyta, most csupán minden különösebb cél nélkül bandukol a szikláktól és saguaro-kaktuszoktól övezett vidéken, újabb kalandok után kutatva.

A western műfaja a filmek világában mára kétségtelenül átlépett egyfajta „poszt" státuszba. Ennek oka vélhetően abban keresendő, hogy a témáról már szinte mindent elmondtak, amit csak lehetett, és manapság a végtelen prérik, a fából ácsolt városkák és az elmaradhatatlan revolverpárbajok inkább csupán egyfajta kellékként szolgálnak valami magasabb és egyetemesebb mondanivaló átadásához (lásd például a kiváló Westworld-sorozatot). Míg tehát a mozgókép birodalmában meglehetősen hiábavaló volna olyan újabb kimagasló, klasszikus alkotásokat várni, mint A Jó, a Rossz és a Csúf, vagy éppenséggel a Volt egyszer egy Vadnyugat, addig a számítógépes játékok terén némileg szélesebb a választék.

SZELÍD NYUGAT

A 612 Games csapata a tagok állítása alapján komoly rajongója a westerneknek, a november közepe óta alfa státuszban elérhető Wild West Online pedig már a nevében sem árul zsákbamacskát azt illetően, hol járunk. Mivel alapvetően egy, az 1800-as évek végén és az 1900-as évek elején játszódó MMO-ról van szó, az is nyilvánvaló, hogy a napsütötte, szikkadt földeket a többi szerencsére, aranyra és kalandra vadászó cowboyjal együtt fogjuk benépesíteni.

Első lépésként természetesen karakterünket hozhatjuk létre, és már ekkor egyértelművé válik, hogy korántsem egy végleges verzióval van dolgunk, hiszen a nevünkön, hősünk arcán és bőrszínén kívül nem alakíthatunk semmit. Türelemmel kell tehát lenniük azoknak, akik szívesen indítanának egy törvényt kevésbé tisztelő banditát, egy farmján békésen éldegélő munkást, a földjéért harcoló indiánt, netán seriffet (a tervek szerint egyébként női karaktert is indíthatunk majd, ez az opció azonban egyelőre nem aktív). Nélkülözni kényszerülünk továbbá a képzettségek és egyéb jellemzők között történő pontok elosztását is, a képességfa a tervek alapján csupán később lesz elérhető.

ADATOK

KIADÓ
612 Games

FEJLESZTŐ
612 Games

MŰFAJ
vadnyugati MMO

MEGJELENÉS
2018 (Steam)

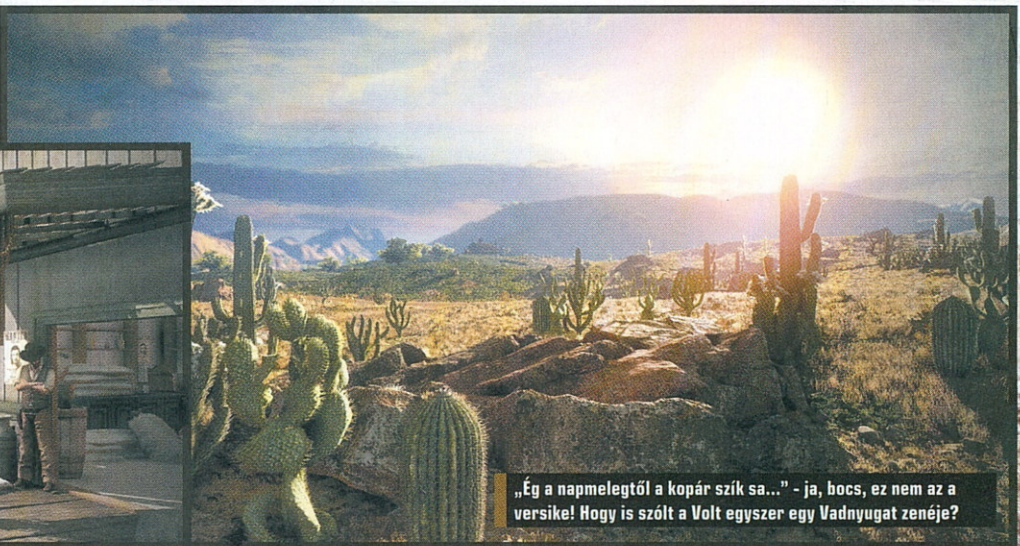
STÍLUSMINTA

Call of Juarez
2006 (FOCUS HOME)

Red Dead Redemption
2010 (ROCKSTAR GAMES)

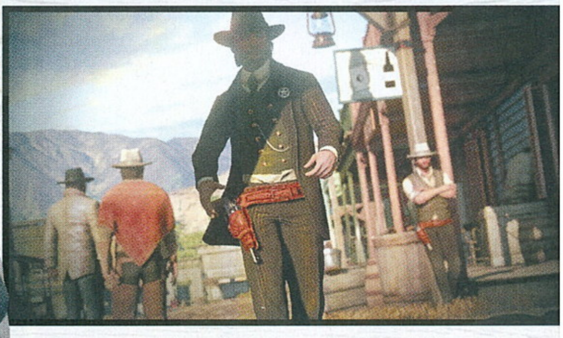
Történetünk a térképen lévő számos városka egyikében veszi kezdetét, ahol is a helyi népekkel elbeszélgetve küldetéseket vállalhatunk el, melyekért több-kevesebb arannyal és tapasztalattal leszünk gazdagabbak. Ezek a feladatok meglehetősen egyszerűek, legtöbbjük elsősorban időt és vajmi csekély ügyességet igényel: egy ízben például valami csavargó számára kellett megkeresnem a folyó mentén elhagyott whiskysüvegét, máskor hordókat vagy szekérkerekeket gyűjtögettem, de előfordult, hogy csupán egy másik helyen lévő emberrel való beszélgetésben, esetleg a környék bejárásában merültek ki teendőim.

A sikeresen elvégzett megbízatásokért kapott aranyat a helyi üzletben költhetjük el: a fegyverboltban szép kis summáért számos revolver és puska vásárolható,



„Ég a napmelegtől a kopár szík sa..." - ja, bocs, ez nem az a versike! Hogy is szólt a Volt egyszer egy Vadnyugat zenéje?

„Kiirtottam a családodat és most téged is megöllek. Csak mer' ebbő' majd tanulsz!"



melyeknek mind a sebzése, mind pedig a hatótávolsága eltérő. Továbbá a hozzájuk tartozó lőszer is itt szerezhető be, emellett pedig felszerelhetjük hősünket különféle robbanószerekkel, gránátokkal is. Ha pedig még mindig túl sok felesleges pénzünk volna, akár lőfegyverünket is kicsinosíthatjuk a megfelelő eszközök beszerzésével.

A helyi szatócs az életerőnket és egészségünket szintén tartó javak piacára kíván betörni, nála adhatunk és vehetünk vérzéscsillapító kötszert, elemózsiát és természetesen kisebb-nagyobb alkoholtartalmú italokat, de nála érhetőek el az egyes missziókhoz használható állatcsapdák is. De betérhetünk az elengedhetetlen fogadóba is, ahol némi égetett szesszel öblíthetjuk le az út porát. Azonban hiába számítunk áthatolhatatlan füstfelhőben mulatozó aranyásókra, akik literszám vedelik a viszkit, miközben erkölcsükről megfeledkezett asszonyok sertepertélnek körülöttük, a háttérben pedig egy megvadult zongorista szolgáltatja a zenei aláfestést.

Bár a fejlesztők miatt kicsit bizalmatlanok vagyunk, a téma nagyon hálás, imádnánk egy minőségi western MMO-t.

A játékban egyelőre be kell érni a pultot magányosan törölgető csapossal, és néhány, a kocsmában fellelhető rulett asztallal, amik azonban teljesen működőképesek, és némi szerencsével extra bevételre tehetünk szert a segítségükkel.

A szalonnak persze része még egy kártyaasztal is, amely köré felebarátainkkal letelepedve a műfaknak megfelelően életre-halára menő pókercsatákat lehetne vívni.

Érdemes továbbá felkeresni a helyi seriffet, akitől a helyettesi jelvényt megkaparintva mutathatjuk meg másoknak, hogy melyik oldalán állunk a törvénynek – rendfenntartóként egyszerűbbé válik felismerni a körözött személyeket, így nem árthatunk a civileknek. Végül a helyi szabónál ruházkodhatunk fel a legújabb cowboy divat szerint: itt széles választék áll rendelkezésre különféle kalapokból, zakókból, nadrágokból és csizmákból.

A VADON SZAVA

Amennyiben felszerelkeztünk mindennel, és szóba elegyedtünk az összes helyi lakóval, pattanjunk nyeregbe és irány a préri! Bár az elvállalt küldetéseink természetesen nyújtanak némi támpontot azt illetően, hogy merre volna érdemes csavarogni, de a térképen amúgy bármerre elcsatangolhatunk. Ennek a szabadságnak azonban van egy igencsak súlyos ára: a lóháton vágtatás, az egyes helyszínek közötti csatangolás szerfelett unalmas. Hiába számítottam a hosszú percekig tartó út alatt bármiféle meglepetésre, váratlan eseményre, ilyenekkel sajnos nem találkoztam. A nyílt

A LEGJOBB VADNYUGATI JÁTÉKOK

WANTED

A kies, vad préri számtalan stílus számára nyújtott remek táptalajt: az ezeréves Law Of The Westben a városka népével elegyedhettünk beszédbe belső nézetből szemlélődve, Freddy Pharkas egy klasszikus kalandjátékban dúlta fel a vadnyugat nyugalmát, míg a Mad Dog McCree filmszerű lövöldözős anyag volt. Persze ott a méltán híres Red Dead Redemption is, de PC-s változat híján ezúttal más címeket ajánlunk figyelmetekbe.

WANTED

CALL OF JUAREZ

A lengyel Techland csapata 2006-ban indította útjára a Call of Juarez-szériát, amelyben nem egyetlen marcona, kalapos és borostás pisztolyforgatót irányítunk, hanem rögtön kettőt is: a fürge és mozgékony Billyt, aki a lopakodás mestere, valamint a masszív Rayt, aki erővel oldja meg a problémákat.

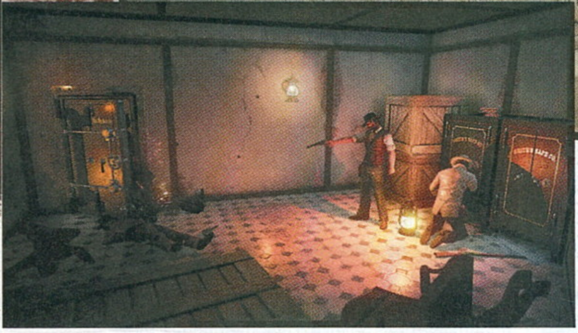
OUTLAWS

A LucasArts az 1990-es években olyan nagyszerű kalandjátékokat készített, mint például a Monkey Islandek, így meglepő volt, hogy 1997-ben egy western FPS került ki a csapat kezei közül. Mai szemmel nézve a grafika és az animáció persze kissé kopottas, azonban a zenéi nagyszerűek és a hangulat is megállja a helyét.

HARD WEST

2015 végén jelent meg a CreativeForge alkotása, melynek érdekessége, hogy nem egy belső nézetes akciójáték, hanem inkább az XCOM által ihletett körökre osztott taktikázást helyezi előtérbe. A szokványos westernelemeken kívül némi természetfeletti fűszerezést is kapott a játék démonok, szellemek és élőhalottak formájában.

„Három koporsó rendel... legyen négy koporsó!" – mondta Astro, a kegyetlen.



terep lehetőséget biztosítana egy rajtaütésre, melynek keretében néhány veszélyes külsejű útonálló kényszerítene értékeim átadására; szívesen belebotlottam volna egy-két indiánba; megszemléltem volna egy véres leszámolást vagy izgalmas vonatrablást. Mindezek helyett időnként belebotlunk elhagyatott, pár üres sátorból álló táborokba, melyeknek közepén a pislákoló tűzön a kondérban valami finomság készül, életnek azonban nincsen nyoma, csupán az esetlegesen ottfelejtett konzerveket tehetjük el hátizsákunkba, netán némi szerencsével a lezárt ládákban akadhatunk valamilyen értékesebb eszközre.

Hasonló gyűjtögetési tevékenységet folytathatunk a farmokon is. Reményekkel telve tértem be eleinte a tanyákra, hogy ott a gazdával csevegve megtudhatok egy-két pletykát, bármilyen információt a közelben ólálkodó zsiványokról, akik rendszeresen zaklatják a helyieket, és magukkal viszik a termés java részét, de itt is csupán egyszerű feladatokkal láttak el: szereljek meg valamit, vagy keressek meg egy eszközt. A birtokokon egyébként nyugodtan felszedhetünk bármit, amit találunk és megtetszik, függetlenül attól, hogy viselünk-e seriffjelvényt vagy sem. Arra azonban ügyeljünk, hogy ne legyen szemtanú a közelben, mialatt „kölcsönveszünk" ezt-azt, különben hírnevünk jelentős romlásnak indul, és így zsivánnyá, üldözötté válunk. Hasonló a helyzet akkor is, amikor a bank széfjének tartalmát próbáljuk meg tulajdonunkba venni. A lezárt ládákban és páncélszekrényekben lévő jutalmak megkaparintásához egy egyszerű minijátékot követően juthatunk hozzá, először ugyanis rövid időn belül fel kell törnünk a zárat.

A vásárlással még várjatok, ha lehetséges, mert a WWO jelenleg csupasz váz, amire kérdés még, hogy végül mi minden épül fel.

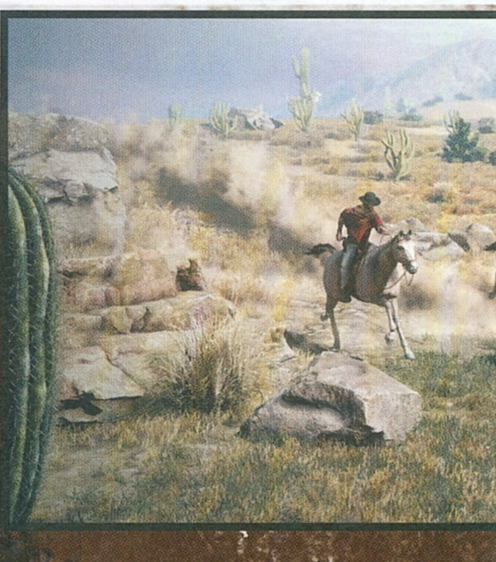
Olykor értesítést kapunk, hogy valahol a távolban felbukkant egy értékes lelet, melyet csupán ideig-óráig érhetünk el, valamint rábukkanhatunk aranylelőhelyekre is, ahol csákányunk segítségével bányászhatunk magunknak némi sárga nemesfémet, amit aztán a boltban válthatunk ropogós bankókra. Elvágtattam épülőfélben lévő vasúti sínek mellett is, ami némileg megmagyarázta, hogy jelenleg miért nem közlekedik még vonat.

EGY MARÉKNYI JÁTÉKOS

Ennél sokkal több tartalommal jelenleg nem rendelkezik a Wild West Online. Az alfaverzióban találkozhatunk például kerítéssel körülvett, építés alatt álló házakkal, olyan területekkel, amelyeket láthatatlan fal zár el a kíváncsiskodók elől, valamint a városkában is fellelhető egy barkácsolásra szolgáló asztal, ami azonban egyelőre sok mindenre nemigen használható. A nálunk lévő, feleslegesen cipelt tárgyakat eladhatjuk ugyan és vehetünk is hasznos holmikat, de a tervezés alatt álló aukciósházra szintén várni kell még. A képességfa mibenlétét egyelőre még sűrű köd fedi, mint ahogyan az sem egyértelmű, hogy a településeken található épületek (kovács, ékszerész, telegráf, posta stb.) használhatóak lesznek-e valamire, vagy csupán hangulati elemként szolgálnak. Remek zenei aláfestést kapunk a főmenüben, ez azonban nem folytatódik a játék alatt, és a hangok is hamar roppant unalmassá válnak. Vélhetően túlzott elvárás volna Ennio Morricone fantasztikus alkotásaival felérő dallamokat elvárni a WWO-tól, és persze hiába szeretnénk hallani is a küldetéseket a megbízók szájából, azonban a lóháton való nyargalás közben az állandó dobogás és az időnként hallható kutyavonyítás nem nagyon segíti a beleélést, és vajmi keveset tesz hozzá a hangulathoz. A karakterekre sem a változatosság a jellemző, gyakran előfordult, hogy két-három ugyanolyan külsejű fickóval találkoztam, akik egymás mellett álldogáltak, de amúgy a városok utcái teljesen kihaltak, nem találkozunk teendőiket végző emberekkel, játszadozó gyerekekkel, netán asszonyokkal. Továbbá várat

WANTED DEAD OR ALIVE

A vadnyugat egyik leghírhedtebb banditája alighanem az 1847-ben született és 34 évesen elhunyt Jesse James volt. A meglehetősen izgága és balhékra éhes fiatalember már meglehetősen korán, az amerikai polgárháború ideje alatt belekóstolt az erőszakba: számtalan gyilkosság és vonat-, illetve bankrablás kötődött nevéhez. A háború vége felé súlyos sebet kapott, de végül felépült, ettől fogva pedig kevés bank volt biztonságban tőle és a testvérétől, valamint a Younger-fivérekből álló bandájától. A „családi vállalkozás" tevékenységi köre nem szorítkozott a pénzintézetekre, figyelemreméltó összegeket zsákmányoltak a vonatrablások során is. Mivel az állami szervek képtelenek voltak elfogni őket, egy detektíviroda vállalta a kézrekerítésüket, nekik viszont az áhított vezér helyett csupán Jesse édesanyját és féltestvérét sikerült megnyomorítaniuk, majd megölniük. Végül Jesse fejére komoly vérdíjat tűztek ki, amit aztán egyik embere, Robert Ford zsebelt be – erről szól a Jesse James meggyilkolása című film is. Aztán ki tudja, a WWO-ban talán te lehetsz a következő Jesse James!



magára egy fordulatokkal teli, izgalmas kampány, és szívesen látnánk egy oktatómódot is, amely bemutatja a játékbeli lehetőségeinket. Technikai oldalról belefuthatunk hiányzó textúrákba, hibás szövegekbe, lebegő tárgyakba, paripánk pedig hajlamos elakadni egy-egy sziklában vagy tereptárgyban. Zavaró az is, hogy az indítható karakterek száma korlátozott, a régebbieket azonban egyelőre nem törölhetjük.

LESZ EGYSZER EGY VADNYUGAT

Jelenlegi állapotában tehát számtalan hiányossággal küzd a játék, ennek köszönhetően pedig rajtunk kívül mérsékelten nyüzsögnek csak a prérin a szerencsevadászok. Mindezzel a készítők is tisztában vannak, hiszen jó pár nagyobb szabású elképzeléssel kívánják gazdagítani a kalandokat: ez idő tájt például a napszakok váltakozásán dolgoznak gőzerővel, de később lóháton lezajló harc is színesítheti az összetűzéseket, ahogy vadállatokra is vadászhatunk majd. A csapat a jövőben számos ingyenesen elérhető bővítményt kíván hozzáadni a produkcióhoz, ezek egyikének keretében saját házat vehetünk majd birtokba, amit aztán kedvünkre berendezhetünk bútorokkal, de meg is kell majd védenünk az arra kóricáló zsiványoktól.

Felettébb izgalmasnak ígérkeznek az éjszakai küldetések, melyekben egyfajta tower defense-módként egy-egy kiemelt fontosságú épület (mint például a bank, a seriff irodájának vagy netán a polgármester rezidenciájának) védelmét kapjuk feladatul. A megbízatás elfogadásakor a többiek értesítést kapnak a zsákmányról, míg a védők csapdákkal és barikáddal igyekeznek feltartóztatni a rohamozókat.

A jelenleg félkész állapotban lévő sínek és vasútállomások egy jópofa vonatos összecsapást sejtetnek, melyben a játékos eldöntheti, melyik oldalra áll: a szerelvényre felszállva megvédheti a rakományt, míg banditaként az arany megszerzéséért küzdhet.
A gőzös adott időben fog közlekedni, és a szerveren lévő összes játékos kedve szerint bekapcsolódhat.

Vélhetően tovább bővül majd az eddig sem csekély méretű bejárható terület is: a mostani füves-homokos terep mellett idővel felmérészkedhetünk a hűvösebb, hóborította hegyekbe is, valamint egy Mexikó által ihletett sivatagos környezet is megnyílik majd, ahol a korra és helyre jellemző épületek fogadják a vándort. Valós történelmi eseményekre azonban ne számítsunk, a fejlesztők nem tervezik történelmi vonatkozású összetűzésekbe (mint mondjuk a polgárháborúba) bevonni a játékosokat.

Többszemélyes alkotásról lévén szó magától értetődően összeállhatunk barátokkal, ráadásul klánokba is be lehet majd csatlakozni, ami passzív tulajdonságokat biztosít a klán szintjétől függően.

Az eredeti elképzelés alapján már decemberben napvilágot látott volna egy több-kevésbé működőképes Early Access változat (jön Steamre is), azonban a bugok kiküszöbölése és a lényeges tartalmak hozzáadása további fejlesztési időt igényel a készítők részéről. Valamikor tehát a 2018-as év folyamán derül ki, hogy sikerül-e az ígéreteket beváltani, és egy ténylegesen élő, lélegző, kihívásokkal teli vadnyugati miliőben tengethetjük-e napjainkat tolvajként, seriffként, netán nyugodt életre vágyó farmerként. Vagy éppenséggel temetkezési vállalkozóként, aki egy-egy vérgőzösebb PvP-ütközet folyamán már neki is lát beszerezni egy nagyobb mennyiségű koporsót. A Wild West Online népszerűségén mindazonáltal sokat lendítene egy free-to-play modell, a jelenleg elérhető háromféle csomag (a legolcsóbb 30 euró – 9400 forint, a legdrágább pedig 80 – 25 000 forint) túlzottan drága azért a szolgáltatásért, amit a játék egyelőre nyújtani képes. Kétségkívül számos lehetőséget nyújt a választott téma, és mivel a Red Dead Redemption második része jelenleg csak konzolokra várható (de persze esélyes a be nem jelentett PC-s változat is), a játéknak számítógépen e pillanatban nincsen túlzottan komoly ellenlábasa sem. Persze a fejlesztők kérdéses múltja miatt érdemes résen lenni, de ez már egy másik történet, amiről az extra szövegdobozban olvashatsz bővebben.

BOTRÁNYHŐSÖK?

A Wild West Online mögött álló 612 Games nevű fejlesztőcsapat szerfelett jártasnak tartja magát a nyílt világú MMO-k világában, sőt tagjai teljességgel biztosak abban, hogy képesek lesznek stabil, csalóktól mentes szervereket üzemeltetni. Azonban komoly zavarodottságot okozott, amikor is egy GTA-val foglalkozó fórumon megjelent egy screenshot a játékukból, amiről persze azt lehetett gondolni, hogy a készülő Red Dead Redemption 2-ből származik. Emellett annak a gyanúja is felmerült, hogy a készítők szoros kapcsolatban állnak a Free Reign Entertainmenttel, mely gárda sajnálatos módon gyakran hagyja magára projektjeit – a 612 Games mindettől elhatárolódik és garantálja, hogy a Wild West Online meg fog felelni az elvárásoknak.

Tök jó, hogy seriff lettem! Már csak azt sajnálom, hogy még nem találták fel a rendőrautót és a drive-ines fánkozót.

EGY STAR CITIZEN TÖRTÉNET

Star Citizen – Squadron 42

[ÍRTA CHRIS]

2016 augusztusában egy nagyobb cikkben próbáltuk meg bemutatni, hogy mi a helyzet a híres Star Citizen fejlesztése körül, milyen elemekből áll a játék, nagyjából mire is számíthatunk majd a megjelenéskor. Most újra visszatérünk Chris Roberts játékához, méghozzá az egyszemélyes módra fókuszálva.

Imádom az űrszimulátorokat. Ezeken a játékokon nőttem fel, ezek voltak az első olyan programok, melyek eszméletlen látványukkal, összetett rendszereikkel megkedveltették velem a számítógépes világot, kezdve az Amigára megjelent, Epic című, 3D-s, vektorgrafikás csodától a TIE Fighter-sorozaton át a Wing Commander-szériáig. Ez a stílus a 2000-es évekre lassan kihalt, de pár évvel ezelőtt (legyen inkább „jó pár évvel ezelőtt"...) az egyik nagy kedvencem, a Wing Commander atyja megjelent a semmiből, hogy pénzt kérjen egy modern űrszimulátor, vagyis inkább űrben játszódó életszimulátor megalkotásához. Az emberek ennek hallatán teljesen megőrültek (köztük én is), és úgy kezdték önteni a pénzt Robertsék perselyébe, mintha a rák ellenszerét kínálta volna megvételre (köztük én is – csak az asszony meg ne tudja!). Ennek eredménye az lett, hogy mostanra több mint 175 millió dollár jött össze erre a projektre, azaz majd' 45 milliárd forint – ebből idehaza legalább 5 stadiont fel tudnának építeni, Frei Tamás pedig ennyi pénzből minden magyar háztartása szerezne egy új hűtőt és egy mosógépet.

A képek, pláne az ilyen fotók egyáltalán nem adják vissza, mire ment el több stadionnyi pénz, de reméljük, nem csak a fejlesztők üdülését sikerült ezzel finanszírozni.

Szóval rengeteg pénzről beszélünk, ami hatalmas felelősséget és munkát rakott az idő közben újra megalakult stúdió, a Cloud Imperium Games nyakába. A kezdeti, ma már talán amatőrnek nevezhető ígérgetésekből az lett, hogy a fejlesztők megálmodták a világ legkomplexebb, leghihetetlenebb szórakoztató szoftverét, ami gyakorlatilag már nem is videojáték, hanem komplett életszimuláció. Olyan elemeket, bonyolult modulokat rejt, amiket más stúdiók a kellő idő és pénz hiányában sosem tudnának leprogramozni, megtervezni vagy akár megrajzolni saját játékaikhoz. Ennek a nagy tervezgetésnek az ára persze a folyamatos csúszás lett, ami valószínűleg a jövőben is folytatódni fog, főleg akkor, ha olyan ismeretlen területeken járnak a fejlesztés során a cloudos srácok, ahova fejlesztőstúdió még sosem merészkedett. Egész egyszerűen túl ambiciózus ez az egész terv ahhoz, hogy belátható időn belül megvalósítható legyen. Legalábbis eleinte azt hittem...

ADATOK

KIADÓ
Cloud Imperium Games

FEJLESZTŐ
Cloud Imperium Games

MŰFAJ
űrszimulátor

MEGJELENÉS
2018-2020

STÍLUSMINTA

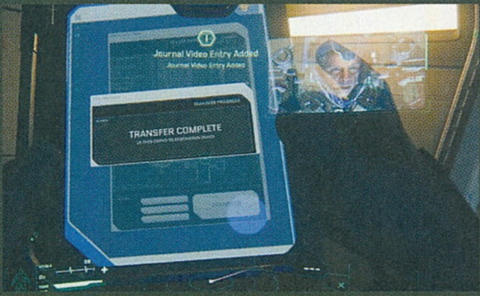
Wing Commander
1990 (ORIGIN SYSTEMS)

Elite: Dangerous
2014 (FRONTIER DEVELOPMENTS)

EGY LEHETETLEN KÜLDETÉS

De mindent egybevetve a Star Citizen pontosan ezek miatt is egy rendkívül különleges alkotás. Persze könnyen előfordulhat, hogy a világ legnagyobb, leglátványosabb átveréséről van szó, de a folyamatosan, azaz heti rendszerességgel érkező fejlesztői naplók (Around the Verse címmel futnak a Star Citizen hivatalos YouTube-csatornáján)

A legmodernebb és legdrágább megoldásoknak hála az arcok minden érzelmet és apró grimaszt a karakterek hangulatához illően tükröznek.



még mindig tartják a lelket az emberekben – annak ellenére, hogy voltaképpen az elmúlt 5 évben alig kaptunk valami kézzel foghatót a kész termékből, azaz termékekből. Igen, többes számban beszélhetünk, ugyanis a Star Citizen nem csupán egy hatalmas, minden képzeletünket felülmúló virtuális univerzum lesz, egy olyan First Person Shooter, űrszimulátor és szerepjáték egyszerre, amiben gyakorlatilag bármit megtehetünk, hanem egy moziszerű élményt garantáló single player sztori is érkezik majd hozzá. Ez lenne jelen cikkünk témája, a Squadron 42.

Ahhoz, hogy megértsük, mitől is lesz olyan irgalmatlanul hatalmas a Squadron 42, a részletek mélyére kell ásnunk. Nem elég látni, hogyan néz ki, hogyan működik, azt is tudni kell, hogy miként üzemelnek a háttérben az egyes modulok. De most kicsit előre szaladtam, lássuk először is az alapokat! Tehát a Squadron 42 a Star Citizen univerzumában játszódó egyszemélyes, önállóan futtatható, űrben játszódó szimuláció lesz, amelyben időnk nagy részét űrhajók pilótakabinjában, valamint FPS-módban töltjük. A történet szerint a 30. században (pontosabban 2945-ben) járunk, és egy Paul Steed nevű újoncot alakítunk, akivel a United Empire of Earth Navy (UEEN) nevű hadiflottához csatlakozunk, hogy megvédjük az emberiség galaktikus határait. Vanduul hordák, banditák, törvényen kívüliek fenyegetik a biztonságunkat, a mi dolgunk pedig az lesz, hogy óriási űrhajóhordozókról indulva, harci vadászgépekkel az ülepünk alatt járőrözzünk a határok közelében, és megvédjük a galaktikus rendet, bármibe kerüljön is. A történet rendkívül fontos elem lesz, az akció csupán egy részét fogja kitenni a játékmenetnek, ennek a sztorinak a tálalására pedig gondosan ügyelnek a készítők. Moziszerű élményben lesz részünk, méghozzá olyan színészek társaságában, mint Mark Hammill, Gillian Anderson, Gary Oldman, Mark Strong, John Rhys-Davies, Andy Serkis vagy épp Liam Cunningham. Arcukat és színészi játékukat modern mimikakövetési technológiával rögzítették, ennek köszönhetően még a legkisebb arcrándulásokat is sikerült digitalizálni, a textúrázóknak hála pedig akár a bőrük alatti vérkeringésüket is megfigyelhetjük majd. Már az arcszimuláció eme szintje is olyan mértékű szakmai profizmusról tesz tanúbizonyságot, ami jól mutatja, milyen maximalisták is a készítők minden téren – és mielőtt kérdeznétek: ezeknek a jeleneteknek egy részét már bemutatták, sőt, a tavaly augusztusi PC Guru borítóján feszítő Mark Hamill is virtuális volt. A színészekkel felvett párbeszédek, monológok és egyéb szövegek közel 10 órányi anyagra rúgnak, szóval lesz itt dráma és kacagás bőven. Viszont mivel ilyen hatalmas programról beszélünk, a játékot három fejezetre bontva kapjuk meg, melyek mindegyike önállóan futtatható lesz, s egyenként közel 20 órányi szórakozást ígérnek. Ja igen, és persze mindegyikért külön kell majd fizetni. Az első rész például 28 fejezetet, közel 70 küldetést, 1300 oldalnyi szöveges dialógust, 40 féle űrhajót, 340 beszélő NPC-t, 32 000 animációt, és egy véglegesre hangolt grafikusmotort tartalmaz majd, szóval talán érthető, miért szabdalva kapjuk meg mindezt. Bár az árazás persze már más tészta…

A Star Citizen nem kizárólag egy játék, annál sokkal több lesz, ha valaha egyszer elkészül. Űrszimuláció, sőt életszimulátor az űrben.

Motorváltás?

Egy fejlesztés során számtalan olyan dolog bekövetkezhet, ami valamelyest visszaveti a munkát. A Star Citizen esetében nem egy ilyen esemény történt, de a legdurvább mind közül az volt, hogy 2017 elején felreppent a hír, hogy engine-t vált a játék. Egy ilyen művelet szinte lenullázza az addig befektetett munkát, de szerencsére nem teljesen erről volt szó. A játék jelenleg is CryEngine-re épül, rengeteg kész modulja használja azt, de 2015 vége óta a CryEngine nem kapott frissítést, ezért a készítők kénytelenek voltak egyes részeit a játéknak áthangolni az Amazon által birtokolt Lumberyard motorra. Roberts elmondása szerint a Crytek nem képes felvenni a versenyt az Amazon technológiájával, ráadásul le is álltak a fejlesztéssel, ezért a jövőben készülő részeket már ezzel az engine-nel fogják elkészíteni. Ettől függetlenül a Crytek beperelte Robertséket szerződésszegésért, tehát erről a történetről még biztosan hallani fogunk a jövőben.

MOTOROZZUNK AZ ŰRBEN!

Maga az engine (hogy pontosan milyen, arról lásd keretes anyagunkat), azaz a játék alatt működő technológia az egyik legfontosabb elem a Star Citizenben. Ez biztosítja a vázat ahhoz a rengeteg modulhoz, amikből felépítették a játékot, mindemellett pedig életszerű látványvilágot varázsol elénk. Amint belépünk a Star Citizen univerzumába, nincs töltés, nincs átmenet egyik területből a másikba, hanem egy folyamatos, életszerűen felépített világba csöppenünk. Ebben a világban az egyik pillanatban még FPS-módban mászkálunk egy űrbázis fedélzetén, a következőben pedig már beszállunk az űrhajónkba, elrepülünk egy 200 000 kilométerre lévő holdra, leszállunk a felszínén, lemegyünk a

gyomrába épített bázis aljára, és közben lelövünk egy rakás rosszfiút. Ezek a planéták pedig nem csak háttértextúrák, amiket kifeszítettek az égboltra, vagy olyan „kisebb" területek, mint amiket a Mass Effect: Andromedában találhatunk, hanem procedurális algoritmusok által, élővilággal, városokkal együtt felépített, 1:1 arányú világok, amelyeknek minden szegletét bejárhatjuk. Ezt a mondatot pedig próbáljuk emésztgetni egy kicsit, és képzeljük el magunk elé az egészet! Megvan?

Na, akkor mit szólnátok, ha olyan bolygóvárosokat is létre lehetne így hozni, mint például a Star Warsból ismerős Coruscant? Bármilyen hihetetlenül hangzik, még ezt is megcsinálták a készítők. Ezt úgy értek el, hogy a városrészek egyes moduljait négyzetkilométerenként, egyenként megtervezték, megrajzolták és felépítették – ezeket aztán LEGO-szerűen tökéletesen egymásba illeszthetik, amennyiben komplett városokat szeretnének tervezni. És ilyen modulból több tucatnyit terveztek, így ezeket egy négyzetrácsos hálóra pakolva máris létrehozhatnak egy bármekkora méretű várost. Ezzel a módszerrel gyorsan és könnyedén képesek világokat alkotni a készítők, ugyanis csak kész modulokra és egy négyzetrácsos tervezőfelület kitöltésére van szükség, a többi feladatot elvégzi a motor, és készre, bejárhatóra generálja a helyszíneket.

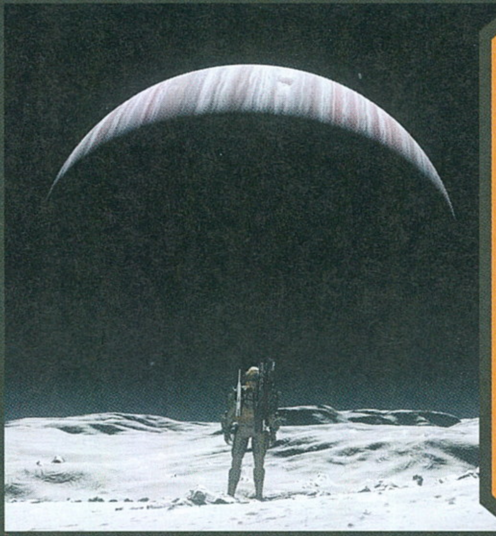
Amikor felszállsz a fémmadárral, még nem tudod, hol fogsz kikötni, elvégre egy teljes, hatalmas világ vár rád minden apró szegletével.

ÉLŐ-VILÁG

Ezek a városrészek pedig egyenként fel vannak töltve üzletekkel, NPC-kkel, járművekkel, amelyeket egy, az ígéretek szerint páratlan mesterséges intelligencia kelt életre. Az MI ugyanis egyszerre gondoskodik majd a küldetések változatosságáról, és az NPC-k illetve a vadonban élő állatok viselkedéséről is.

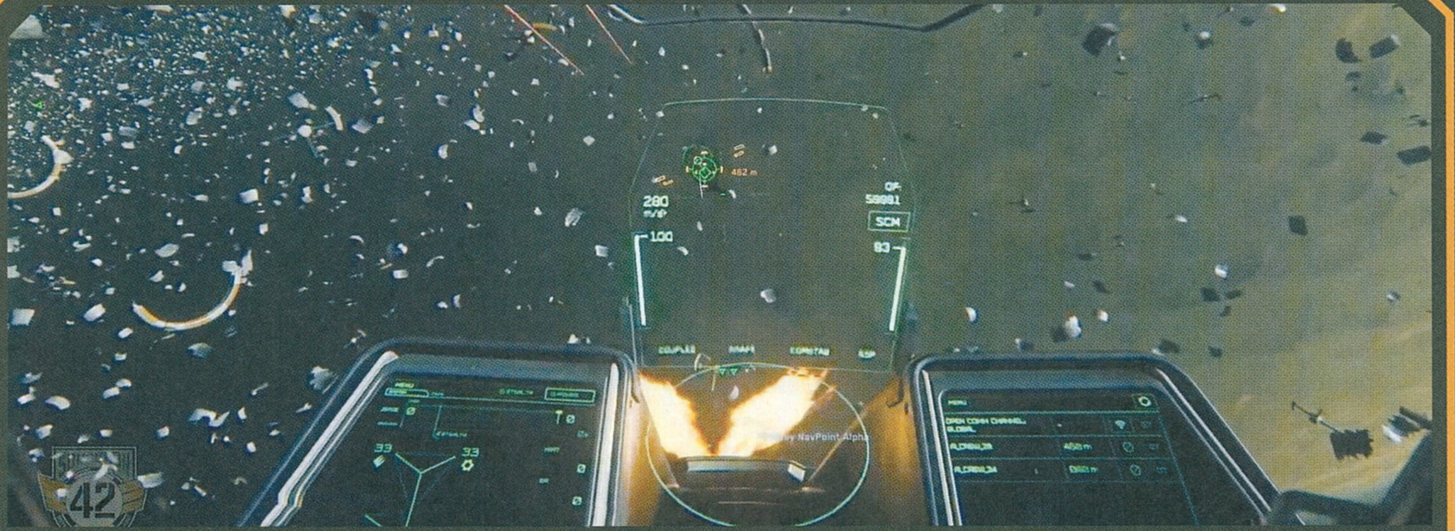
A párbeszédek például nem külön kameraállásból zajlanak, hanem saját mozgásunkhoz, helyezkedésünkhöz igazodnak. Az MI figyel arra is, hogy mire nézünk, mi keltette fel a figyelmünket, és beszélgetést kezdeményez ennek kapcsán. Emellett pedig irányítja a szereplők életét is, akik napi rutinjaikat végzik, sokszor véletlen helyzeteket generálva, esetenként pedig csak figyelői, néhol komoly részesei a körülöttük lévő eseményeknek. Egyes NPC-k beszélgetéseket kezdeményeznek egymással, ha megéheznek, akkor esznek, ha elfáradtak, akkor pedig lepihennek. Közben pedig a remek animátoroknak és színészeknek hála arcukról leolvashatók az érzéseik. A végeredmény tehát egy sosem látott szintű, filmszerű élmény, aminek főszereplői mi magunk vagyunk. Amikor pedig apró részletekről beszéltem, akkor pontosan az ilyen finomságokra gondoltam.

Vagy arra, hogy mikor előhúzzuk a kommunikációs eszközünket a játékban, és megjelenik rajta a beszélgetőtársunk arca, akkor nem egy előre felvett videót láthatunk, hanem mondjuk a szomszéd űrhajón lévő szereplő arcát, ahogy tényleg ott beszél, ahol épp áll, és az arcába helyezett kamera rögzíti és közvetíti számunkra a képet.



Hogyan vásárolható meg a Star Citizen?

A 2012-ben elindított Kickstarter-kampányt villámgyorsan teljesítette a Star Citizen, aminek következő lépcsőjében a fejlesztők különféle csomagokat hoztak létre, melyekkel továbbiakban is támogathatjuk a játék készülését. Ezek közül a legolcsóbbak a kezdőcsomagok, melyek 45 dollárt kóstálnak, és kapunk hozzá egy Persistent Universe klienst és egy űrhajót. Ezzel már játszhatunk is a bétában. A következő csomagok az űrhajókat tartalmazzák, melyek ára 45 dollártól egészen 2500-ig terjed, ezekkel pedig további támogatást adunk a cégnek, plusz repkedhetünk velük a bétában, már amennyiben már elkészültek. Érdekesség, hogy létezik egy 15 000 dolláros Completionist csomag is, amiben az összes űrhajót megkapjuk. Ezenkívül lehetőségünk van olcsóbb hajókat upgrade-elni, valamint 2017 decemberétől már földterületet is birtokolhatunk valamelyik bolygón, aminek ára hektáronként 50-100 dollár között mozog. Plusz vásárolhatunk kozmetikai cuccokat, ajándékutalványt, valamint belépőt az éves CitizenCon rendezvényre is. Végezetül pedig külön kasszába csorog a Squadron 42-ra költött pénz, aminek első epizódja most 57 dollárt kóstál, és külön kell érte fizetni.



Élethű szereplőink, avagy Máté és Lajoska, akik iskola után az űrben tengetik szabadidejüket. Lövöldöznek, majd csempészárut szállítanak, hogy a nap végén olcsó sörrel öblítsék le az út porát.

Ahhoz viszont, hogy mindez valamilyen formában megmozduljon a számítógépeteken, elég brutális konfigurációra van szükségetek. A 3.0-s változat megjelenésével hivatalos gépigényt is kaptunk, ami viszonylag elfogadható vasat követel tőlünk, főleg úgy, hogy messze még a megjelenés. Egyedül a 16 GB memória az, amin fennakadhatunk, de a 4 GB-os VGA memória és az SSD is megállíthat pár játékost abban, hogy kipróbálja a programot – és hát ez a „hivatalos" állásfoglalás, itt-ott ennél erősebb gépeken is szaggat a játék, sokat tölt, szenved... szóval mindenképp nézzétek meg, hogy mennyit tudtok áldozni erre a programra, főleg úgy, hogy még kész sincs. És hogy mikor jelenik meg mindez?

Nos, a Squadron 42 legújabb megjelenési dátuma 2018 első fele, talán nyár. Ám mivel a premier már legalább kétszer csúszott (nehéz megmondani, pontosan hányszor, mert maga a megjelenési struktúra is változott az elmúlt években – 2016 nyarán is ugye mást írtunk, mint most), nem vennék mérget rá, hogy karácsony előtt megjelenik a Squadron 42, habár a 3.0-s Star Citizen állapota reményekkel tölt el. Maga a PU valamikor csak ezután érkezik, szóval, ha saccolnom kéne, én novemberre tenném az SQ42-t, és 2019 márciusára a Persistent Universe megjelenését. Tudom, ez

MI VÁR A SQUADRON 42 UTÁN?

Mielőtt cikkem végére érek, hadd beszéljek egy kicsit a Star Citizen másik világáról is, az úgynevezett Persistent Universről, azaz a PU-ról is. A PU gyakorlatilag a Star Citizen MMO része lesz, aminek fejlesztése párhuzamosan folyik a Squadron 42-val. Ugyanabban a világban, pontosabban annak jócskán kibővített változatában játszódik majd, és a történet végén igyekszik szabadjára engedni minket, hogy a Squadron 42-ból leszerelt karakterünkkel itt éljük mindennapjainkat. Ebben az univerzumban már leomlanak a minket körülvevő falak, és azt csinálhatunk, amihez csak kedvünk szottyan. Maradhatunk a seregben és harcolhatunk a jó ügyért (polgári státuszunkat, rangunkat továbbvihetjük a játékból), vagy akár kalózokká válhatunk, és zsíros rakományokat cipelő kereskedőhajókat csáklyázhatunk meg, amelyek a galaxis egyik feléből fuvaroznak értéket a másikba. De lehetünk akár mi magunk is kereskedők, akik hatalmas hajóikkal átszelik a naprendszereket, vagy bányászok, akik értékes ércekből igyekeznek meggazdagodni. A PU nem csupán egyszerű végjátéknak ígérkezik, hanem minden idők leggrandiózusabb szimulációjának, ami olyan hihetetlenül hangzik, hogy ha nem láttuk volna működés közben mindezt, biztosan hülyének néztük volna a fejlesztőket.

Ennek a területnek viszont még rengeteget kell fejlődnie a következő évek során. Bár a PU jelenleg is kipróbálható, amennyiben alapítókká válunk (ezt még most is megtehetjük), ezen a téren még csak a felszínt karcolgatták a készítők. 2017 decemberében viszont újabb lépcsőfokot tettek a jó irányba, ugyanis elkészült a Star Citizen béta 3.0-s verziója, ami már tartalmazza az alapjáték legfontosabb komponenseit. Ilyen például az FPS-modul, aminek köszönhetően belső nézetben lövöldözhetünk fantasztikusan kinéző puskákkal és pisztolyokkal, vagy a most megjelent Planetary Landing, ami a bolygókra történő leszállást és azokon való mászkálást teszi lehetővé. És ahogy mondtam, mindezt ti is kipróbálhatjátok akár most is, amennyiben befizettek valamelyik csomagra (lásd keretes anyagunkat), és letöltitek a klienst.

Még mindig messze a megjelenés, de a 3.0-ás verzió rengeteg nagyszerű fejlesztést hozott, amiket már tényleg érdemes kipróbálni.

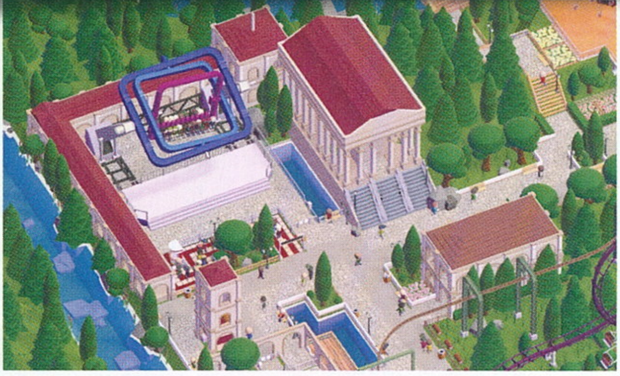
kicsit pesszimista becslés, de az eddigi tapasztalatok ezt mondatják velem. Viszont azt is érzem, hogy ez a játék lehet minden idők legnagyobb, legösszetettebb és egyben remélhetőleg legjobb videojátéka, ami mellett egy második életet is leélhetünk majd. Addig viszont kiélem űrszimulátoros vágyaimat egy másik legendás fejlesztő játékában, az Elite: Dangerousben. Időm van még bőven.

„PARK-OLÓPÁLYA”

PARKITECT

[ÍRTA WILSON] **A műfaj rendes háromdésítése után komoly kihívóra talált a Planet Coaster: immáron több mint egyéves korai hozzáférési státuszban inkubálódik az a Parkitect, ami a Rollercoaster Tycoon hagyatékát viszi tovább a modern korszakba, avíttas tálalással.**

Tudjátok, mi jobb egy hullámvasútnál? Két hullámvasút! Na és mi jobb két hullámvasútnál? Az, ha ezt most gyorsan befejezem!



A VR-láz kitörésekor kevesen hitték volna, hogy nem a képzeletbeli, de hihetetlenül életszerű hullámvasút hozza el a vidámparkok második reneszánszát. Hiszen mivel lehetne jobban demózni a virtuális valóságot, mint egy kiadós – és sokszor rémisztő/émelyítő – száguldással egy sínre szerelt járművön? Hiába azonban a felejthetetlen élmény, építeni talán mégiscsak szórakoztatóbb és lebilincselőbb, mint csak ülni és bambulni, és ebben bizony még mindig a lehető legfapadosabb technológiák járnak az élen. Még úgy is, ha látjuk, hogy az egykoron legendásnak számító Atari hamvain felhúzott, értelmezhetetlen és teljesen értelmetlen entitás miként is próbál pár fillért kisajtolni egykoron híres-neves sorozatok mobilos és egyéb mutációiból, melyekről nehezen lehet jót mondani, ellentétben azok hagyatékával. Hiszen a skót Chris Sawyer nevével fémjelzett Rollercoaster Tycoon lényegesen nagyobb nyomot hagyott maga után, mint azt a születésekor bárki is gondolta volna, amit mi sem példáz jobban, minthogy még közel két évtized elteltével is ez a műfaj abszolút etalonja, amihez mindent hasonlítunk. És amit valamiért azóta sem sikerült túlszárnyalni, még ha tavaly a háromdésítést tökéletesítő Planet Coaster képében azért kaptunk is egy fantasztikus és minden szempontból hipermodern utódot, amely minden eddiginél életszerűbben ábrázolta a vidámparkmenedzsment nehézségeit és sikereit. A Parkitect azonban egy teljesen más oldalról közelíti meg ugyanezt a témát, egész pontosan egy másik térből, hiszen göcsörtösen ragaszkodik az izometrikus nézethez, és mindenhez, ami elhozta a sikert a Rollercoaster Tycoonnak.

PALOTAFORRADALOM

Félreértés ugyanis ne essék: a 2016 májusa óta, azaz közel egy éve korai hozzáférésben levő Parkitect sokkal inkább nevezhető egy modern Rollercoaster Tycoon remakenek vagy klónnak, mint valami teljesen új kezdeményezésnek. Sőt továbbmegyek. Ha nem az elsőjátékos Texel Raptor, hanem az Atari neve szerepelne a kiadói mezőben, egész nyugodtan elkönyvelhetnénk egy új Rollercoaster Tycoonnak, annyira hűen viszi tovább annak minden elemét – és itt rögtön el is kezdhetünk a tálalásról beszélni.

A Parkitect ugyanis nem szép. Izometrikus nézetű – bár a kamera teljes egészében körbeforgatható, és még a dőlésszöge is állítható –, de a terepen túl a látogatók és a látványosságok valahol félúton vannak egy képregény, és egy a Microsoft Paintre emlékeztető stílus között. Az összhatás rendkívül furcsa, és meglehetősen amatőr, de szerencsére ez magukra a vidámparki gépekre nem vonatkozik, azok ugyanis meglepően jól kidolgozottak. Rengeteg eltérő stílust lehet felfedezni az egyes elemek között, kezdve az egyszerű italos standokkal, a körhintán és a könnyedebb darabokon át egészen a játék középpontjában álló hullámvasutakig, amik között aztán

ADATOK

KIADÓ
Texel Raptor

FEJLESZTŐ
Texel Raptor

MŰFAJ
menedzsment, tycoon

MEGJELENÉS
2016.05.05.

STÍLUSMINTA

Rollercoaster Tycoon
1999 (HASBRO INTERACTIVE)

Planet Coaster
2016 (FRONTIER DEVELOPMENTS)

Van egy olyan érzésünk, hogy egy valódi gyermekagyszkennelő masina az FBI érdeklődését is felkeltené...

A rollercoasteres kisördög-reflexek miatt alig álljuk meg, hogy „véletlenül" rossz kanyarelemmel indítsuk el e szerkentyűt...

A CSAPAT

A játék komplexitását látva szinte hihetetlen, hogy a fejlesztőcsapat alig három főből áll: Sebastian Mayer programozóként és dizájnerként, Garret Randell pedig grafikusként és dizájnerként felel a Parkitect bővítéséért. Bár az urak neve ismeretlenül csenghet a nagyközönség számára, a zenét és a hangeffekteket elkövető Gordon McGladdery igazi indie veteránnak számít, hiszen korábban olyan játékoknál tette le a kéznyomát, mint a Rogue Legacy vagy a Night in the Woods. A 20 eurós (kábé 6200 forintos) belépti díjat semmiképp sem szabad sajnálni tőlük, hiszen a Parkitect irtózatosan sokat fejlődött az első változat óta, és ha egyszer „befejezik", műfajának egyik legjobb játéka lehet.

tényleg minden elképzelhető dolog felbukkanhat. A nem túl szerencsés artdizájn ellenére egy teljesen benépesített, növényzettel és tereptárgyakkal kicsinosított park mégis elképesztően jól tud kinézni: körülbelül olyan, mintha egy ultraprofi terepasztal lenne, ahol pálcafigurák százai várnak arra, hogy jegyet válthassanak a következő attrakcióra.

A játék ugyanis teljes egészében róluk, azaz a pénztárcájukkal szavazó látogatókról szól, illetve az ő kiszolgálásukról: a Parkitect vérbeli tycoon-játék, ahol egy teljesen üres terepre kell felhúzni egy

Mostanában jó csak igazán vidámpark-rajongónak lenni! Legalábbis a virtuális térben, mert a budapestit ugyebár 2013 kora őszén bezárták.

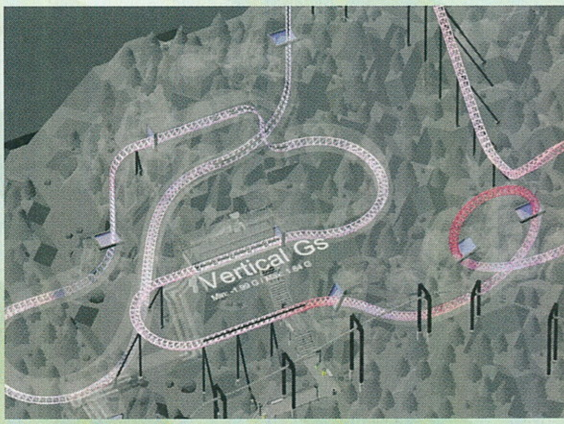
olyan komplexumot, amely a felszínen az emberek szórakoztatásáról szól, a háttérben viszont a pénzről, azaz egy olajozottan működő, bevételt is termelő vállalat létrehozásáról és sikeres terelgetéséről. A korai hozzáférés állapotában ezt kizárólag Sandbox módban lehet megtenni, egy kicsi valamint egy nagy térképen, bárminemű útmutatás, oktatás nélkül, amely egy teljesen kezdőnek olyan, mint egy pofon, amit órák után is nehéz kiheverni. Alapvetően persze nem rakétatudományról van szó, a Parkitect pontosan azt hozza, amit bármelyik tycoon-játék, azaz ad egy nem túl gazdagon mért kezdőtőkét, amit teljesen szabadon lehet felhasználni a különféle dolgokra. Utóbbiakból pedig akad egy pár, egész pontosan hét, ugyanis pont ennyi ikon található az alsó sávban. Ezek segítségével lehet a látványosságokat, a kiszolgálóegységeket, a tereptárgyakat, vagy épp az utakat a térképre dobálni, és persze itt található meg a tereprendezés is, amellyel nem csak az egyenlőtlenségeket lehet kisimítani, de kisebb dombokat is felhúzhatunk, vagy épp ellenkezőleg, nagyobb mélységeket vájhatunk a földbe. Ennek persze nem csak látványelem szerep jut, hiszen ettől is függ, hogy az adott négyzetre pontosan mi húzható fel.

MENEDZSMENT

Az első lépések úgy zajlanak, mint sok-sok esztendeje: egyrészt kell valami látnivaló, ami odavonzza a látogatókat – az örök klasszikus körhinta száz év elteltével is elég jó kiindulási alap. Ehhez természetesen kell egy ki- és bejárat is; valamint az sem árt, ha mindezt karbantartja egy gépész, mert a balesetek nem tesznek jót egy cég renoméjának sem. Továbbá be kell állítani egy árat is, mert a ringatózást nem lehet csak úgy, ingyen odaadni – avagy igenis, nem a méret, hanem a profit a lényeg. Na jó, a reményteli profit, mert a vidámparképítés meglehetősen drága mulatság, ahol az indulás viszi el a legtöbb pénzt. Ugyan az attrakciók költsége a pár száztól a több tízezer dollárig terjed, de ez csak a kezdet. Az igazi terhet nem ez, hanem a stabil háttér kialakítása jelenti, hiszen kell valaki, aki karbantartja az egészet. A gépész mellé nem árt felvenni egy takarítót, aki összeszedi a szemetet és a hányást; biztonsági őröket, akik megakadályozzák a lopásokat és egyéb kellemetlenségeket; jelmezbe bújtatott szerencsétleneket, akik a sorban álló népeket szórakoztatják; és persze ételt- és italt áruló bódékat, amikkel egyrészt némi bevétel termelhető, másrészt az éhség- és a szomjúság mértéke is kordában tartható.

Meglepő, de alapvetően nem is a vidámparkkal szoros kapcsolatot áruló épületek, hanem a kiszolgálóegységek adják a Parkitect legnagyobb kihívását... mert a hozzájuk kitalált rendszer a jelenlegi formájában nem túl jó. A park bejáratánál van egy raktárépület, ahová a hotdog, a hamburger, a vattacukor és a többi kacat érkezik: ezeket kell eljuttatni a kerítés másik oldalán található kiszolgálóegységekhez, méghozzá egy kisebb elosztó központ felhúzásával, majd az épületek összekötésével. Ehhez egyfajta csőrendszert kell kiépíteni, amely futhat a föld felett és az alatt is. Értelemszerűen esztétikusabb elrejteni, csakhogy az építkezés ezen része iszonyatosan nyögvenyelős és átláthatatlan, egyáltalán nem áll kézre, és nem két perc megtanulni a helyes használatát. Cserébe viszont előre felkészít arra, hogy a Parkitectben bizony maximálisan ki lehet élni a kreativitást – van ugyanis egy olyan beépített szerkesztő, amellyel szó szerint bármi elkészíthető a meglévő elemekből, ezeket pedig meg is lehet osztani a Steam Műhely révén. Itt találhatók a játék legkomplexebb, leglátványosabb épületei, amit maguk a játékosok raktak össze, és magától értetődően lényegesen jobbak, mint amit maguk a fejlesztők hoztak össze.

És ez, a közösség bevonása az, ami miatt a Parkitect több mint egy egyszerű Rollercoaster Tycoon-klón: egy legendás sorozat méltó és pazarul kidolgozott utódja, amely lehet, hogy csúnyácska, lehet, hogy sok helyen körülményes, de folyamatosan fejlődik és javul, és kiszolgál egy olyan közönséget, amely semmi másra nem vágyik, mint arra, hogy virtuális emberek százait boldoggá tegye. És közben degeszre tömje a pénztárcáját!



A NEVÜK LÉGIÓ. SOKAN VANNAK.

THEY ARE BILLIONS

[ÍRTA BÖJTI] **Bár a zombik mindent elárasztottak az utóbbi egy-két évtizedben – de tényleg mindent, elvégre még a tévéképernyőket is meghódították a képregények, regények, mozik és játékok mellett –, a stratégiázást ritkán közelítik meg rothadó végtagjaikkal. Pedig annyira adja magát, hogy az apokalipszisben menedzseljük élőhelyünket. De most itt vannak. Sokan. Milliárdnyian.**

Igazából úgy kezdődött minden, hogy gyanútlanul elindítottam a programot, ráböktem az egyetlen kiválasztható játékmódra, majd egyetlen épülettel és néhány őrrel gazdálkodva nekiálltam a fejlesztésnek. Felépítettem pár vályogházat, egy-két termeléssel foglalkozó építményt, majd... jól megszívtam, mert elfogyott a fa, ami kell az építkezéshez, viszont fakitermelőt nem húztam fel korábban, szóval nem volt utánpótlás. Oké, öreg hiba, szánom és bánom, majd legközelebb. A legközelebb úgy indult, hogy tanulva a hibámból egyből a fakitermelésre összpontosítottam, utána jött csak az étel, aztán rögtönzött cölöpökkel vettem volna körbe az élőhelyet, de arra nem volt pénz és alapanyag, hogy minden oldalról bevédjem a lakosokat. Útra keltem kis seregemmel, megnézni a környéket, a közeli szurdokban állomásozó zombihordát harcosaim messziről végezték ki, majd hazatértek. Igen ám, de a zajra és mészárlásra még több élőhalott figyelt fel, amik aztán megjelentek a tábornál, és pillanatok alatt lemészároltak mindenkit. Sokan voltak.

No, jól van, ez még a betanuló szakasz, nincs semmi gond, szerencsére nem öltem órákat a városka kinézetébe, sőt az a pár ház nem is nevezhető városkának, szóval lépjünk is tovább. Újra mindent, még aprólékosabb tervezéssel, megfontoltabb húzásokkal és taktikázással. Lépésről lépésre sikerült is beindítani a termelést, volt fa, volt élelem, volt ember. Jött a fejlődés. Kell kő, kell vas, ehhez kell még több ember, még több élelem, amihez kell még több pénz, még több kunyhó és így tovább. Nem gond, van idő, ráérünk. Hát hiszi a piszi, merthogy időnként a térkép egy sötét területéről megindul egy horda, aztán a random irányból zúduló áldás bizony hoz némi kihívást a harcosoknak. Aztán ha van túlélő, jöhet az újraépítés, ha meg nincs, akkor bizony ismét az újrakezdés. Mint írtam, sokan vannak, sokan jönnek. Nem túlzás – milliárdnyian.

A karácsonyi időszak egyik legsikeresebb címe a Steamen nem valami télapós játék volt, hanem ez a zombis stratégia.

ADATOK

KIADÓ
Numantian Games

FEJLESZTŐ
Numantian Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2017.12.12.

STÍLUSMINTA

Rebuild 3: Gangs of Deadsville
2015 (NORTHWAY GAMES)

Judgment: Apocalypse Survival Simulation
2016 (SUNCRASH)

EGYSÉGBEN AZ ERŐ – NO ÉS A KÖZSÉGBEN

Egyelőre csak egy Survival mód indítható, ami néhány helyszínen kínálja a túlélést. Az Early Access túlélőmódja azonban már most izgalmas, mivel a hagyományos, valós idejű stratégiai játékok hangulatát, összetettségét és élményét hozza el. A They Are Billions lényege tulajdonképpen az, hogy egy zombiapokalipszis közepén milyen módon tudod menedzselni és fejleszteni, a túlélésre kiképezni a megmaradt embereket.

A helyszín véletlenszerűen jön, a központi épület random kerül az eltérő kialakítású pályákra. Lehet, hogy egyik irányból erdő állja az élőhalottak útját, netán egy nagyobb tó, vagy sziklarengeteg. De az is előfordulhat, hogy egyik falad sincs védve, bárhonnan érkezhet a támadás. Sőt az sem

STRATÉGIAI ZOMBIK

Kicsit azért túlzás volt a bevezetőben írt állításom, hiszen a zombik a taktikus játékokban is megtalálhatóak, de az igaz, hogy jóval ritkábban, mint bármi más. Ráadásul olyan összetett módon még talán soha nem jelentek meg RTS-ben, mint azt teszik a Numantian Games produkciójában. A Plants vs. Zombies ugye elég casual, a Space Pirates and Zombies inkább űrstratégia, a Zafehouse Diaries minimalista stílusát össze sem lehet hasonlítani a spanyol játékkal, a Zombie Tycoon pedig szintúgy elég egyszerű darab. Az elmúlt években talán a pixeles, 2016-os Zombie Night Terror volt a legjobb próbálkozás a műfajban, bár az inkább a Lemmings emlékét elevenítette fel, méghozzá a zombik oldaláról. Ha kimaradt, érdemes pótolni.

Hatalmas birodalmat húzhatsz fel, maximumra pörgetheted a gazdálkodást és a fejlődést, minden csak azon múlik, meddig élsz túl.

eldöntött, hogy a térkép melyik részén látod meg a napvilágot. Mivel pedig a fekete homály takarta map többi része talány, bizony csak és kizárólag felfedezéssel lelheted meg a teljes terület utánpótlást rejtő lelőhelyeit. Vagy azokat a nagyvárosokat, amiket már elért a pestis, amiknek lakossága öntudatlan zombihordaként indul meg minden kisebb nesz irányába. Ha pedig beindulnak az első gépek és a termelés, vagy az őrszemek nagyobb hangzavar mellett ölnek le néhány, a falak felé kóricáló szörnyeteget, akkor bizony a közelben állomásozó kreatúrák megindulnak.

Ahogy néha a már említett hordák is, a térképen megjelenő, villogó koponyás jelzéssel, ami nagy gondot jelent. De a fő probléma mégis az, hogy egy-egy esetben észrevétlenül megközelítheti a várost néhány agyzabáló, amik a kunyhókba és házakba bejutva a másodpercek töredéke alatt átváltoztatnak mindenkit – avagy ha a védvonalakon átjutott akár csak egy bestia is, esélyesen vége a dalnak, mert a fertőzés megállíthatatlanul terjed a lakosok között, akik aztán a központot is megtámadják.

MOST MÉG ELÉG KEVÉS

A főépület pedig a legfontosabb. Nem említettem, de köré kell felépíteni mindent. Először a lakosoknak szánt kunyhókat, a nyersanyagot és utánpótlást biztosító épületeket, majd a katonai szállást, ami aztán termeli a bakákat. Később jöhetnek a plusz energiaforrások, amik a szükséges energiát biztosítják, majd az iparosítás egy-egy szegmensben, hogy aztán képbe kerüljenek a fejlesztések. Nagyobb raktár mindennek, mesterlövészek, hatalmas falak, gépesített páncélok – mechek. A lehetőségek szinte végtelenek, vagyis inkább csak szinte végtelen számban érkeznek majd, méghozzá a kész játékkal, amiben persze kampány is lesz, nem csak és kizárólag egy túlélőmód. Persze ez szimplán feladatokat és fejlesztési, túlélési célokat takar majd, egy-egy esetben védelmi missziókkal és hasonlókkal, de akkor is, legalább lesz valami cél.

Mert ugyan a Survival is remek móka, méghozzá viszonylagos szabadsággal (milyen irányba tolod a fejlődést, hogyan rendezkedsz be a néppel), amiben a nagyobb populáció esetén megjelenő vezetők is kiveszik a részüket– egyikük több embert, a másik erősebb fegyvereket ad –, csak hiányzik némi meder, amiben a sztori is folyhat. Egyébként az alap minden téren megvan, bár mondjuk a zombik kicsit gyorsan és furán beeszik magukat a falakon belülre, de na, kell a kihívás, legalább egyre körültekintőbb és szemfülesebb az ember. Egyébként nagy bugokat és bajokat nem láttam, nem tapasztaltam, szóval már ez is komoly eredmény egy indie, félkész játéknál, ami még csak pár hete van a piacon.

MÁR MOST SZERETHETŐ

A spanyol Numantian Games már a 2014-es Lords of Xulimával is bizonyított, Steamen kifejezetten csípték a gamerek a klasszikus, körökre osztott RPG-k szeretetét minden téren visszaadó szerepjátékot. A They Are Billions ugyanezt a lelkesedést és szeretetet hozza, csak éppen az RTS-ek világában. Van Pause opció, amivel a komoly döntésekhez és a legjobb formációk megteremtéséhez kaphatsz egy lélegzetvételnyi szünetet, de amúgy minden a megszokott módon zajlik a steampunkos világban, ahol te felelsz az utolsó életben maradt emberekért. Egy idő után pedig muszáj egyre nagyobb falakat húzni, egyre brutálisabb katonákat bevetni, egyre magasabb szintre fejleszteni apró kis birodalmad, mert a cím nem túlzás: ezek a zombik milliárdnyian vannak.

A spanyolok sem véletlenül büszkék az engine-re: egyszerre akár 20 000 egység is a képernyőn lehet, a hömpölygő zombihad pedig mindent legyalul, ami az útjába kerül. Komolyan, rosszabbak, mint a sáskák, pláne miután az egyre durvább mutálódások is megjelennek köztük. Ezért is kell egyre többet kihozni a kolóniából, ezért kell mindent felfedezni, néha leigázni a közeli halálvárosokat, amik egyben utánpótlást is adnak. Ha pedig már felállnak a lángszórós, shotgunos tömegek, amiknek egész egyszerűen szó szerint nekizúdul a hullákból álló áradat… nos, azt nem nagyon lehet szavakkal visszaadni, mert azt bizony látni kell.

A jelenleg 23 eurós (kb. 7200 forintos) ár emelkedni fog a végleges megjelenésig, emiatt pedig pláne azt mondom, hogy már most nyugodtan bele lehet ugrani a vásárlásba. A fejlesztésre maximum hat hónapot szánnak a fejlesztők, ami a jelenlegi állapotot nézve teljesen reális, miközben a váz tökéletes, a Survival kimondottan jól fut, a látvány nagyon kellemes a szemnek (a tipikus madártávlatból szépen be lehet zoomolni), a stratégiázás és menedzselés pedig adja magát, jó végigzongorázni a lehetőségeket. Az emberek élik mindennapjaikat, teszik a dolgukat (a végleges verzióban fontos NPC-k is lesznek), a They Are Billions világa él, szerethető, működőképes. Éppen ezért várom a fejlesztés befejezését, meg a megszámlálhatatlanul sok élőhalottat. Mind a milliárdnyit.

Nem, ez itt most nem egy fesztiválozós, dizsizős móka, egy kevéske zölddel. Elég egy zombi, mert ha az bejut, akkor bizony lőttek a városban élőknek.

LEBEGŐ BIRODALMAK

DRIFTLAND THE MAGIC REVIVAL

[ÍRTA **MCMACKÓ**] **A FELHŐK FELETT MINDIG KÉK AZ ÉG, KIVÉVE AKKOR, HA ALUL LÁNGOL A VILÁG, FENT PEDIG LEBEGŐ SZIGETEK URALÁSÁÉRT KÜZDŐ MÁGUSOK CSATÁROZNAK. A DRIFTLAND KÜLÖNLEGES ALAPÖTLETTEL INDÍT, ÉS EGYEDI MEGOLDÁSAI MELLETT JÓL BEVÁLT STRATÉGIAI ELEMEKET IS TARTOGAT.**

A stratégiai játékok műfajának különböző szabályai nem képezhetik tréfa tárgyát. A taktikázásnak pont az a lényege, hogy egy működő, stabil háttérrel rendelkező mechanikai összjáték csiszolódjon egy izgalmas masszává, ahol seregek, birodalmak sorsa dőlhet el – az irányító lángelmék kritikus és komplex gondolkodásának köszönhetően. De persze a stratégiai játékokban is akad olyan eset, ahol az akció, a gyors cselekvés, a valós idejű rohamtempó győz.

És persze vannak a lassú birodalomépítő játékok, ezen belül pedig kitüntetett szereppel tűnnek fel a 4X címek. Honnan is ered a 4X kifejezés? Onnan, hogy eme programok egyedi sajátossága a játékelemek négy fő szegmensre osztott felépítése. Az elmaradhatatlan negyedek a felfedezés/birodalmi bővülés/erőforrások kiaknázása/megsemmisítés (avagy eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) láncára vannak felfűzve, a stílus pedig a kilencvenes évek óta hódít a játékosok berkeiben. Most az Early Access intézményben lubickoló, meglepően jó ötleteket és komoly hangulatot prezentáló Driftland: The Magic Revival próbál valami újat, egyedit és ízeset gurítani az alzsáneren belül.

REPÜLJÜNK A MAGASBA!

A történet szerint egy különleges világban járunk, ahol a mágusok háborúja a szó legszorosabb értelmében darabokra cincálta a bolygófelszínt. A lebegő szigetdarabkák felett viszonylagos egyensúlyi állapotot tartanak az éppen regnáló varázstudók (máskülönben darabokra szakadna a bolygó), ám a természet felett álló hatalmak nem nyugszanak, és új erőket ébresztenek. Friss mágusok várnak arra, hogy erőfitogtatással, és a megfelelő hatalmi tengelyek újraépítésével leigázzák a világ maradékát, vagy épp ellenkezőleg, friss balanszot hozzanak a megtépázott földre.

Mint 4X játék, a Driftland igen egyedi mechanikára alapozza a birodalomépítést. Egy lebegő szigeten indulunk, amelyről a mágikus képességeinknek köszönhetően újabb lebegő sziklaformációkat deríthetünk fel, és – ami a legjobb az egészben – csatolhatunk hozzá a birodalmunkhoz. A hidakkal összekötött szigetek természeti erőforrásait kihasználva beüt a szokásos nyersanyagmenedzsment, a feladatok leküzdéséhez pedig egyre több plebejus, egyre több kaja, aztán pénz, fegyver, paripa válik szükségessé (de erről majd később).

A Heroes-játékok óta valahogy minden fantasy stratégiától színes-szagos hegyes-ormos pályákat várnak el a rajongók.

Ahogy gondoltátok, a Driftland legjobb, legegyedibb vonása a ködbe burkolódzott, szigetekre taglalt furcsa világ felderítéséből fakad, de persze a szokásos nyersanyag-gazdálkodás is érdekes, sőt olykor kíméletlen aspektusokat tartogat. Ha túl gyorsan akarunk növekedni, akkor hamar negatívba fordulnak a mutatók, de a messzi, távoli terepeken való terebélyesedés is extra költségekkel járhat. Ugyanakkor az embert előrehajtja a kíváncsiság, mert a random generált szigetek kincseket, bónuszokat, vagy épp az egységeinket trenírozó, egyszerű kis harci kihívásokat kínálhatnak. Az ellenséges AI jelenlegi állapotában szerencsére megfontoltan tevékenykedik, így a korai hozzáférésű változat leginkább arra jó, hogy megtanuljuk a szabályok legfontosabb alapjait, és felkészüljünk a végleges változattal érkező kampányra (valamint természetesen a multiplayer módokra), ahol négy faj fog majd egymással összecsapni. A jelenlegi alfában az emberek és a sötét elfek érhetőek el, de ahogy haladunk előre a megjelenés felé, a törpök, valamint a vad elfek is választható alternatívát fognak kínálni.

ADATOK

KIADÓ
Star Drifters

FEJLESZTŐ
Star Drifters

MŰFAJ
4X stratégia

MEGJELENÉS
2017.11.29.

STÍLUSMINTA

Endless Legend
2014 (SEGA)

Endless Space 2
2017 (SEGA)

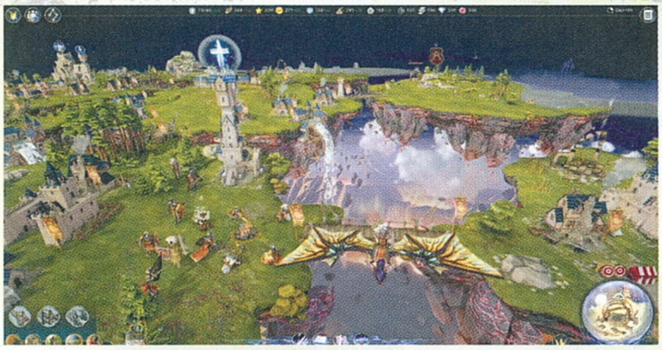
LESZ MIT HANGOLNI AZON A MÉRLEGEN...

A növekedő birodalom egyre növekvő terhekkel is jár: sajnos gyakran nehéz lesz nyomon követni, hogy melyik épület, melyik lerakatunk hogyan is járul hozzá statisztikailag a teljes működéshez. Ehhez jó tanáccsal szolgálunk a készítőknek: nem ártana egy matekolósabb, összetettebb statisztikai felületet hozzácsapni a

Fejlesztői igyekezetek

Habár a játékban bőven van még mit hangolni, a fejlesztők becsületére váljék, hogy aktívan figyelik a fórumokat, és az első patchben már sok apró sirámot javítottak. A lapzárta idején mondjuk a beígért két-négyheti frissítések még elmaradoztak, de a játék így is elég sok finomhangolást kapott. Fontos fejlesztés, hogy a játék tempóját immáron négyféle sebességre kapcsolhatjuk.

A varázslatok, bányák, épületek és a szokásos apró bogárkák is balanszírozáson estek keresztül, így jöhet a többi rajongói sirám kikalapálása és beépítése. Ezek közé tartozik többek között a csapatmozgató zászlók finomítása, egyes gyorsgombok implementálása, és legalább egy kezdetleges multiplayer, ahol tényleg sok minden kiderülhet a koncepció mélységeiről…



Westerosra kemény idők jönnek, a kék télsáv már majdnem bekebelezte az országot. Még 6 évad, és elered a hó!

menürendszerhez. A jelenlegi állapotban ugyanis lapozgathatunk, meg scrollozhatunk a teljes térképen, mint a gép, hogy bővebb képet kapjunk a birodalmi státuszunkról. Szerencsére az interfész többi szegmense jól átgondolt, hamar bele lehet tanulni, hogy mi-hol található, sőt a kristálygömbben bemutatott fontos történések kifejezetten hasznosan láttatják az egyre dagadó szigetrendszerünk legfontosabb eseményeit. Furcsa univerzumunk amúgy több érdekes résszlettel is ki van csipkézve. Kincsek, független (de ellenséges) barbárok, valamint repülő egységek (pl. különböző nagymadarak – paripák helyett) és keltetőik tarkítják az egyre bővülő tájat.

És ha már méretes égi ország: a harc és a mozgó egységek tempóját sem árt hangológépre kötni. Pökhendi hőseink (azaz a csatasorba állítható katonák) összevissza mászkálnak a terepen, és olykor igen macerás a megfelelő pozícióba való eljuttatásuk. Persze a varázslatokkal tovább segíthetjük a limitált számban rendelkezésre álló csapatainkat, sőt olykor a mágikus lerohanás hatásosabb taktika lehet, mint a pepecselős, gondoskodós birodalomépítés. De ha már elkezdtük verni az asztalt, itt nem is fejezzük be: az lenne a legjobb, ha a páncélos osztagaink felett teljes kontrollt tudnánk birtokolni. Meglátjuk, hogy a fejlesztési idő során hogyan sikerül áramvonalasítani a küzdelmeket – a jelenlegi harci helyzet apacuka tempójával és megvalósításával egyáltalán nem vagyunk kibékülve.

Hangulat, látvány, mágia

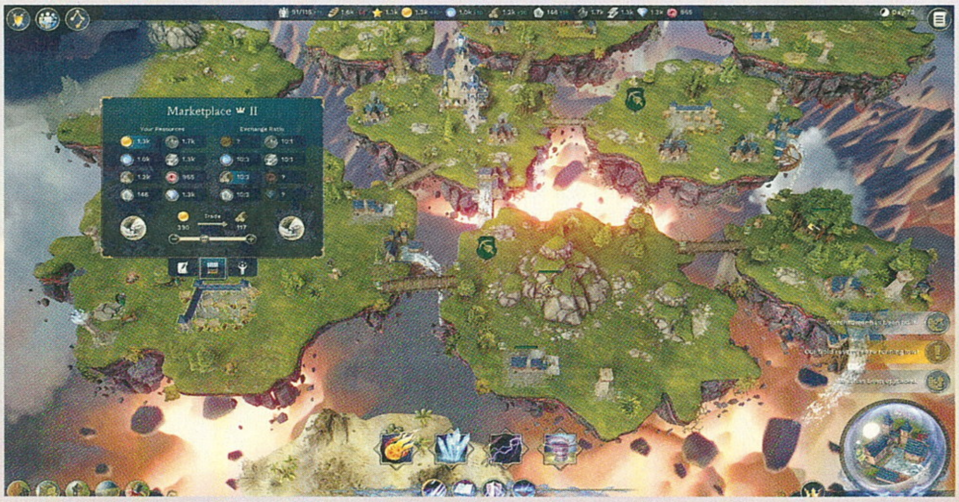
Bár egy időben elvoltunk a fapados kinézettel bíró taktikai játékokkal, manapság kritikus egy stratégiai program esetében is, hogy a készítők milyen küllemmel képesek felvértezni a produktumot. A Driftland nem másra, mint az Unreal Engine 4 jól bevált alapjaira építkezik, és bár nem néz ki döbbenetesen jól (egyes elemei kifejezetten elnagyoltak), a hangulata és művészeti víziója lazán megáll a lábán. A lebegő szigetek fantasy stílusa tartogat annyi rafinériát és kellemes benyomást, amelynek köszönhetően a játékos pikk-pakk otthonosan érzi magát a környezet és a mindent átjáró éteri díszletek között. Persze egyedi dolgokat nem érdemes keresni – a játéknak közel sincs olyan sajátságos vizualitása, mint például az Endless-sorozat címeinek, de pont annyi erőt rejt magában a művészeti elképzelés, ami elég lesz a beleéléshez.

Amúgy pedig a játék technológiája egyszerűen skálázható: egy mostani játékmasinával simán el tudjuk futtatni a lebegő földek litániáját, de egy közepesen öregedő pécécskén is simán játszható a program.

Noha az RTS-ek hanyatlanak, a különböző stíluskeverékek és az egyszer már temetett 4X-ek a reneszánszukat élik.

Mikor lesz kész?

És hogy meddig lesz EA státuszban a jelenleg 20 eurós (kb. 6200 forintos) játék? Jó kérdés, amit sok-sok paraméter befolyásolhat. A játék alapjai korrektül muzsikálnak, nincsenek nagy bugok, óriási hiányok, vagy placeholder (helykitöltő) elemek, ami miatt a jelenlegi build kifejezetten korrekt állapotnak tűnhet egy alfa verzióhoz képest.



A fentebb is említett balansz-hibák vagy finomítást igénylő játékmenet-elemek fejlesztői bevallás alapján még körülbelül 6-12 hónap extra gondoskodást igényelnek. Ennyi idő remélhetően elegendő lesz arra, hogy az egypontnulla környékén egy kiforrott, minőségi 4X játék guruljon ki varsói barátaink stúdiójából (a készítők egyébként többek között a City Interactive berkeiből szakadtak ki – hogy ez jó hír, vagy sem, mindenki döntse el maga).

Ki tudja, a Driftland egyedi hangulatának, sajátos játékmeneti finomságainak köszönhetően egyszer még egy titkos kis kultjáték is lehet a műfaj rajongói számára. A korai hozzáférésű verziót beszerzők annyiból járhatnak még jól, hogy a játék jelenleg csökkentett áron pörög – a végleges verzió megjelenésével garantáltan feljebb fog kúszni a húszeurós árcédula!

EARLY ACCESS | MASHINKY | PC

SZÉNMALOMHARC

JAN ZELENY'S MASHINKY

[ÍRTA **WILSON**]

Egy fecske nem csinál nyarat, de egy ember is képes lehet klasszikust készíteni: a Banished a városépítés, a Mashinky pedig a vonatozás forradalmát hozhatja el, több év megfeszített, valamennyire magányos munkáját követően.

A több ezer eurót kóstáló DLC-áradattal megpakolt, érthetetlen módon évenkénti modellre átállított Train Simulator sok kérdést vet fel. A legfontosabb: miért? Miért kell évszámot odarakni a cím mellé, ha a főmenün kívül gyakorlatilag semmi sem változik? Miért kell átlagosan 15 eurót fizetni egyetlen vonattípusért vagy pályaszakaszért? És vajon meddig terjed egy vonatrajongó fanatizmusa, ha a pénztárcájáról van szó? Elvégre a vonatok imádata nem egy furcsa dolog, ez a gyerekkorban általában mindenkivel megesik, de a lelkesedést csak kevesen őrzik meg idősebb korukra – azon kevesek viszont nemcsak egy teljes céget képesek a hátukon cipelni, de akár egynél több műfajt is. Hiszen a kötöttpályás járművekkel kapcsolatos lelkesedés nem kizárólag a szimulátorokra korlátozódik, de az olyan, egykoron hatalmas stílusra is, mint a stratégia, ahol gyakorlatilag egyetlen név, a Railroad Tycoon uralta a piacot, egészen az ezredfordulóig adva meg a lehetőséget az iparmágnássá válásra.

A 3D korszakának beköszöntével valamiért ez mégis háttérbe szorult, és csak az elmúlt 3-4 évben jutottunk el oda, hogy ismét nagyobb összegnyi pénzt és komolyabb figyelmet szenteljenek a kisebb-nagyobb fejlesztők a teher- és személyszállítás hőskorának. És nagyon úgy tűnik, hogy egyetlen cseh személy mindegyiküket lepipálja, a Mashinky ugyanis az egyik legjobb játék, amely az elmúlt évtizedben ezen stílus hírnevét öregbítette.

ADATOK

KIADÓ
Jan Zelený

FEJLESZTŐ
Jan Zelený

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2017.10.06.

STÍLUSMINTA

Railroad Tycoon 3
2003 (2K GAMES)

Train Fever
2014 (GOOD SHEPHERD)

GŐZÖS CSEH

A teljes igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a stáblistán nem csak Jan Zelený neve szerepel, hiszen a közelmúltban már többen is besegítettek neki, de Zelený az, aki a kezdetek óta, több mint fél évtizede tolja a szekeret, ami már csak azért is elképesztő teljesítmény, mert az úr napközben a Bohemia Interactive-nál tevékenykedik magas rangú programozóként, és otthon, szabadidejében pofozgatja a Mashinky folyamatosan fejlődő és bővülő világát. Vagy legalábbis a mögötte dolgozó algoritmusokat, hiszen a Mashinkyben nem egy adott földrajzi terület pontos mását kapjuk vissza, hanem egy procedurálisan generált, azaz minden indításkor nulláról felépített minivilágot, ismerős falvakkal és városokkal (jobbára Angliából), valamint egyetlen feladattal – birodalmat építeni acélsínekkel és mozdonyokkal!

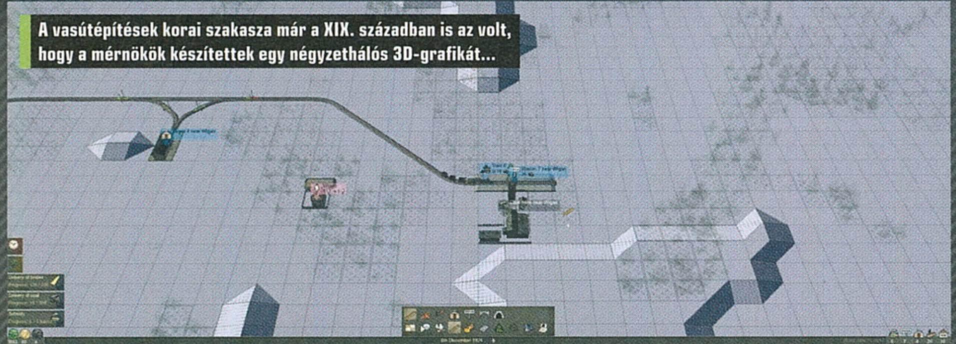
MAGYARUL IS

Bár egy stratégiai játékban túl sok szöveg nem szokott szerepelni, azért mindig remek hír, ha egy játék lokalizációt kap – a Mashinky ráadásul mindezt már a Korai Hozzáférés során kivívta magának, mivel teljes egészében magyarul is képes kommunikálni a játékossal. Ezt Szűcs Norbertnek és Dudás Bálintnak köszönhetjük, akik munkájának hála azok is nyugodtan belevághatnak a vasútmágnások kemény életébe, akik nem boldogulnak annyira az angollal.

Nem sütök el egy „megy a gőzös" poént. Nem sütök el egy „megy a gőzös" poént. Nem sütök el egy „megy a gőzös"...

JÖVŐBELI TERVEK

Hiába készül 7 éve, még van mit dolgozni rajta, és az elkövetkezendő 1-2 évben bizony még rengeteget fog fejlődni a Mashinky. A hiányzó érákon felül a jövőben összesen 25 különféle mozdony és 40 különféle vagon fog érkezni, de a modtámogatás révén természetesen ezen számok inkább a végtelenhez állnak közelebb. Ha minden a tervek szerint halad, az egyik legnagyobb építőkocka, a multiplayer is a helyére kerül, így akár 8-an is süthetik a maguk gesztenyéjét egyetlen térképen, sőt a későbbiek során még a vonatok vezetésére is mód lesz, így nemcsak nézőként, de aktív közreműködőként is tehetünk cégünk sikere érdekében. Ha pedig ez nem lenne elég, az sem kizárt, hogy a jövőben nem csak a vasút lesz az egyetlen lehetséges közlekedési és szállítási mód!



A vasútépítések korai szakasza már a XIX. században is az volt, hogy a mérnökök készítettek egy négyzethálós 3D-grafikát...

Ez alapvetően nem egy nehéz feladat, hiszen a nem túl nagy térképeken – legalábbis a korai hozzáférés jelenlegi állapotában – nincs egy árva lélek sem, aki ennek keresztbe tudna tenni: a Mashinkyben csak és kizárólag a játékos az, aki a meggazdagodás álmát dédelgeti, és hajlandó is tenni érte. Kezdetben mindez igazából csak két település összekötését jelenti vonatsínek és egy azon közlekedő gőzmozdony képében, ennyi ugyanis bőven kifér a kezdőtőkéből, és még némi hasznot is termel, ahogy az emberek egyikből a másikba járnak át.

Ez persze hosszú távon meglehetősen kevéske lenne, így a későbbiek során olyan feladatokat is el kell vállalni, mint a levelek kézbesítése, a frissen kivágott erdők faronkjeinek arrébbpakolása, vagyis az igazi teherszállítás. Utóbbiból az évek múltán komplett iparágak épülnek ki: a rönkökből készülő deszkákat például szívesen fogadja egy bútorgyár, a szenet gyakorlatilag bárki potom pénzért átveszi, később pedig természetesen az ipari forradalom révén az érceknek is komoly szerep jut.

A történelem és a Mashinky viszonya ennek ellenére kissé visszás. Hivatalosan a gőzmozdonyok korában kezdünk, de a naptár mégis bőven 1920-at mutat, és a valóságban ekkor az emberiség már réges-régen túllépett azon, hogy a vonatozásra mindent megváltoztató innovációként tekintsen, így meglehetősen furcsa, hogy az érákon átívelő kampány ennyire későn kezd.

A változatosságra hosszú távon azért talán nem lehet panasz, mert ugyan a korai hozzáférés aktuális szakaszában csak két kor vár, a későbbiekben ezt még 6 újabb fogja követni, szó szerint átvezetve a jövőbe, ahol már nem gőz, hanem a mágnesesség hajtja hihetetlen sebességgel az egyre modernebb és látványosabb gépeket.

IDŐUTAZÓK

Függetlenül attól, hogy mit is mutat a naptár, maga a vasútépítés folyamata mindig ugyanolyan, és alapvetően ebben a legerősebb a Mashinky: kezelőfelülete extrémen letisztult (bár almenüit a '90-es évek második fele ihlette a Windows-ablakokra emlékeztető megoldásával), de zsenialitása nem ebben, hanem az egyes nézőpontok közötti azonnali váltásban rejlik.

Amikor ugyanis oda kerül a sor, hogy feltúrnánk a földet, leraknánk a síneket, a Transport Tycoon izometrikus nézetét kapjuk, ugyanazzal a kortalan, szögletes tájdizájnnal, amelynek hála azonnal látható, ha valahol baj van a tereppel (túl mély, vagy épp túl magas), hogy mekkora is igazából a távolság az egyes települések között, vagy hogy merre érdemes lefektetni az alapokat. Az egyszerű, de maximálisan funkcionális tálalás miatt hihetetlen gyorsan bele lehet rázódni az építkezésbe. Csak le kell rakni két állomást, a kettő közé valahová be kell iktatni egy depót, aztán már csak a pénzt számolgatjuk.

Sok eszköz azért nem áll rendelkezésre. A terepet süllyeszteni, megemelni és vízszintbe hozni lehetséges, a síneken, az állomáson és a depón túl csak alagutat és hidakat lehet lerakni, és ezzel ki is merül a repertoár. Kevés? Egyáltalán nem. Ennél többre ugyanis tényleg nem nagyon van szükség, maximum csak a későbbiek során, amikor a slendriánul lerakott sínekből elkezd kiépülni egy pókhálóra emlékeztető hálózat, ahol az egymást keresztül-kasul keresztező és behálózó vonalak között kell rendet tenni. Jelenleg ez az a rész, ahol a Mashinkyvel komoly problémák vannak, az útvonalkeresés ugyanis messze a játék leggyengébb és legfrusztrálóbb része. A vonatkezelők rémisztően és fájdalmasan buták, képtelenek rendesen kezelni a vágányokat, gond nélkül toporognak egy helyben, vagy mennek szembe a forgalommal, és az sem nagyon zavarja őket, ha esetleg sokkal rövidebb vagy logikusabb úton is eljuthatnának a céljukhoz.

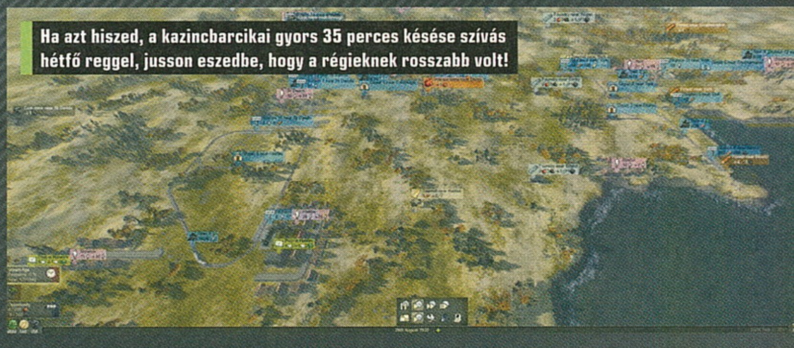
Elvileg két módon lehetne ezt orvosolni: automatizált lámpákkal, amik mindig mutatják, hogy szabad-e az út előre vagy hátra (nagyon hiányoznak a komplexebb eszközök), illetve a vonatok programozásával. Ki lehet jelölni állomásokat vagy fizikai lokációkat, illetve alapvető paramétereket, mint a „pakold tele", „rakd ki teljesen", vagy „fordulj meg". Ezek kombinálásával valamennyire már stabilizálható a helyzet, de még így is borzasztóan sokszor fordul elő, hogy összeomlik az egész, és vagy minden vonat leáll, vagy szimplán katasztrofális összeütközések törik félbe a karriert.

ÚJ TÁVLATOK

Ha végeztünk az építkezéssel, egy újabb kattintással átválthatunk a lényegesen tetszetősebb, teljesen 3D-s nézetre, ahol a gyönyörű tájon túl aprólékosan kidolgozott vonatok várnak, na meg persze egy kihalt, de csodálatosan festő világ. A Mashinky egy-egy esetben valami elképesztően szép, ráadásul még azt is megengedi, hogy a vezetőfülkébe is benézzünk, ahol ugyan a gőzösöket közvetlenül nem lehet irányítani, de legalább testközelből is meg lehet szemlélni, amit amúgy csak madártávlatból lát az ember.

Még hátra van pár lefektetésre váró pálya, de ha minden sín a helyére kerül, remek menedzserjáték lehet a végeredmény!

A 23 eurós (kábé 7200 forintba kerülő) Mashinky mindezt meglehetősen érdekes, egyfajta hibrid módon ábrázolja. A felszínen és a lelke mélyén igazi vonatos stratégiai játék az ecsetelt eszközökkel, de erre sikerült ráhúzni egy asztali társasjáték szabályrendszerét is. Az építkezéseket ugyanis, bár alapvetően klasszikus pénzből kell finanszírozni, bizonyos típusú mozdonyok és kocsik megvásárlásához, vagy egyéb feladatokhoz viszont már úgynevezett pontkártyákat kell felhasználni. Ezekből elég sok van, és leginkább a küldetések teljesítésével lehet őket bezsebelni. A missziók jobbára csak az áruszállításról szólnak, de a játék a későbbiek során sokkal többet fog tudni, hiszen nemcsak a Mashinky világa fejlődik és bővül, de maga a program is. És ha minden sínre kerül, akkor bizony ez lehet a Railroad- és a Transport Tycoon igazi, méltó utódja!



Ha azt hiszed, a kazincbarcikai gyors 35 perces késése szívás hétfő reggel, jusson eszedbe, hogy a régieknek rosszabb volt!

A NAGY KAPÁS?

ULTIMATE FISHING SIMULATOR

[ÍRTA **POZANDR**] **Az egyik legtermészetközelibb sport a horgászat. A nagy kapásra várva ülni egy tóparton, figyelni a tájat, az időjárást, sokak számára a kikapcsolódás legjobb formája. Azonban nem mindenki tudja megtapasztalni ezt az élményt: nekik lehet jó választás egy horgászjáték.**

A horgászprogramok pepitakategóriája a vadászjátékoké, ugyanakkor a tóparti címek nem jelennek meg minden évben, sőt egy-egy alkotásra néha hosszú ideig kell várni. Kevesen tudják, de a műfaj születése sokkal korábbra nyúlik vissza, mint azt gondolnánk: már 1977-ben, a Pong korában William Angel megírta a Gone Fishing című játékot, egy TRS-80 Model I-re.

Három évvel később már megjelent az Activision gondozásában a Fishing Derby, de a zsáner térhódítása csak sokkal később kezdődött meg. PC-re ritkán jut el egy-egy ilyen program, így ha egy fejlesztő úgy dönt, hogy horgászoknak készít programot, hogy a fotel kényelméből is rá tudjanak menni a szivárványpisztrángra vagy az afrikai harcsára, annak minimum kiválónak kell lennie. A Kickstarteren november elején kezdődött meg a gyűjtés a szerényen csak Ultimate Fishing Simulatornak nevezett produkcióra. A fejlesztők nagy terveket szövögettek: 200 ezer kanadai dollárig tűztek ki elérendő célokat, de végül alig több mint 10 ezer dollár jött össze. A fejlesztők így az ígéretükhöz híven kiadták a kickstarteres demót, ami viszont egyelőre meglehetősen vegyes képes mutat.

NAGY TAVAK, KIS HALAK

A két fejlesztő, az Ultimate Games SA és a Bit Golem ígéretei szerint ez lesz a valaha elkészült legjobb horgászjáték. Hogy miért? Hihetetlenül realisztikus vizet kap a program, változatos felszereléseket, pecázóhelyeket a világ minden tájáról, nyílt vízi, tavi és jéghorgászatot, hajókat és stégeket, váltakozó napszakokat, dinamikus időjárást, élethű grafikát és persze a horgászat tökéletes élményét. Való igaz, hogy a játékot elindítva ez tényleg érződik. Az első tó, ahová kilátogathatunk a tökéletes kapás érdekében, a coloradói Betty Lake, ami magas hegyek között bújik meg. Zöldellő rét, kékvízű tó: az ember magához veszi a legjobb botot, orsót, horgot, és indulhat a várakozás... Csakúgy, mint a valóságban.

A horgászat magányos élmény, a valóságban is, itt is. A körítés a lényeg: madarak csicseregnek, az időjárás folyamatosan változik, azonban szerencsére nem kell vakon várnunk egy szivárványpisztrángra vagy bármilyen más halra. A fejlesztők ugyanis beépítették a horognézetet. Bedobjuk a horgon a csalit, nézetet váltunk, és reménykedhetünk a jó szerencsében. Az ötlet jónak mondható, azonban a megvalósítás kissé rossz. Ugyanis a kamera pörög körbe-körbe, a víz alatt nem lehet irányítani a zsinórt, a horgot, a csalit, így csak a halak MI-jén múlik, hogy ráharapnak-e a finom falatra. Kapás esetén pedig ki kell fárasztani a halat, és ugye Ernest Hemingway „Az öreg halász és a tenger" kisregényének megjelenése óta tudjuk, hogy ez a horgászat egyik legnehezebb része. Santiago is csak hosszas küzdelem, szenvedés után tudta partra vinni a hatalmas nyársorrú halat, ami a cápákkal való küzdelemben szinte teljesen

ADATOK

KIADÓ
Ultimate Games S.A., PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Ultimate Games S.A., Bit Golem

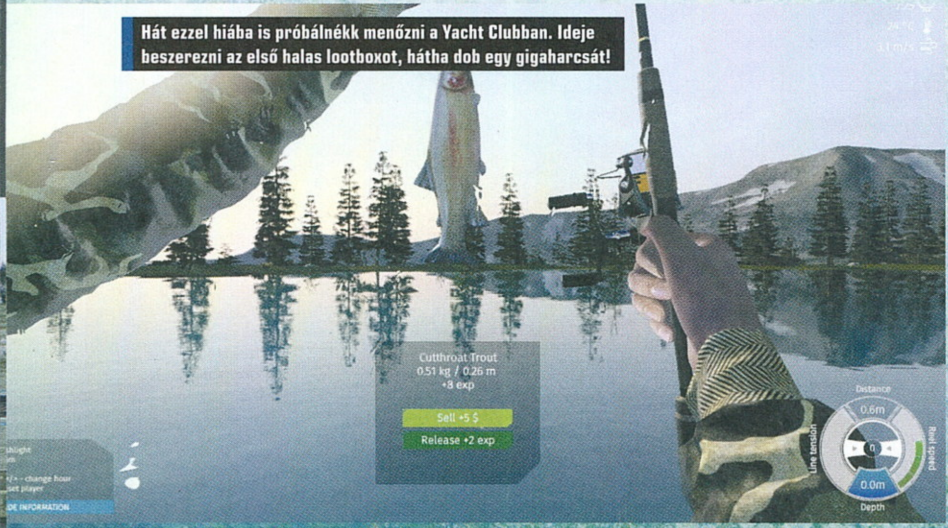
MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2017.11.30.

STÍLUSMINTA

Fishing Planet
2015 (FISHING PLANET LLC)

Euro Fishing
2015 (DOVETAIL GAMES)



Hát ezzel hiába is próbálnékk menőzni a Yacht Clubban. Ideje beszerezni az első halas lootboxot, hátha dob egy gigaharcsát!

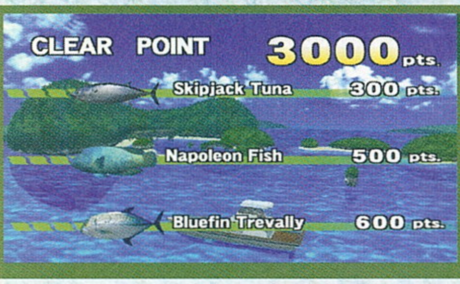
A LEGJOBB HORGÁSZJÁTÉKOK

PC-re és konzolra az elmúlt évtizedekben jónéhány horgászjáték megjelent, de szinte nincs olyan platform, amire ne kaptunk volna valamit a témában. Ebben az összeállításban a Nintendo és a SEGA kínálatából szemezgetünk, hogy megemlékezzünk az elmúlt évek termésének gyöngyszemeiről.

FISHING RESORT

A Fishing Resort 2011-ben jelent meg Nintendo Wii-re, és a kritikusoktól kellően szép kritikákat kapott. Legnagyobb pozitívuma a Wii erőssége volt: kellett hozzá Nunchaku, Wii Remote és MotionPlus is. Így a játékos valóban bedobhatta a horgot, a kapáskor pedig húzómozdulatokkal kellett a halat megszereznie, amiből több mint 200 féle került a programba. Szép szám, igaz? A Fishing Resort jól nyitott, a premier hetében a Top 10-es eladási listán a hetedik helyet szerezte meg.

SEGA MARINE FISHING

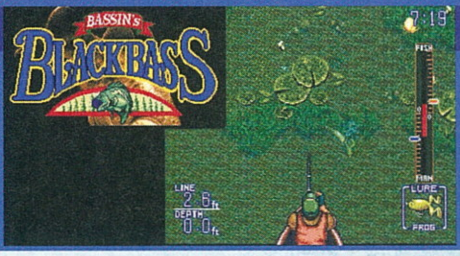


1999-ben Sega Dreamcastre jelent meg ez az árkád jellemzőkkel is rendelkező horgászjáték, aminek különlegessége a Sega Fishing Controller volt.

Ez az egyetlen máig megjelent hivatalos horgászkontroller, amit valaha ilyen műfajú játékhoz készítettek. Rendelkezett alapvető mozgásérzékeléssel, kapásnál vibrált, és az irányító már megjelenésében is egy horgászbot alsó felére hasonlított – még a hajtókar is megtalálható volt a Sega által megtervezett eszközön. Érdemes rákeresni.

BASSIN'S BLACK BASS WITH HANK PARKER

A Starfish 1986-ban indította útjára a Black Bass című sorozatot, a fenti epizód 1994-ben jelent meg Super Nintendo Entertainment Systemre. A grafika a kor színvonalának megfelelő volt, a játékélmény pedig egészen kiváló. Nevenincs horgászként az amatőr kategóriából kellett felküzdeni magunkat a fekete sügér horgász világbajnokságáig, hogy ott magával Hank Parkerrel küzdjünk meg. A játékban már megjelent a változó időjárás, a realizmusa és mélysége pedig kiválónak bizonyult, amit sokan dicsértek is.



szétesett: csak a csontváz maradt utána. Az Ultimate Fishing Simulatorban ez a feladat szintén nagy kihívást nyújt: sikeressége függ a hal súlyától, a bot erősségétől, a csali fajtájától és természetesen a saját ügyességünktől. Erre pedig szükség is lesz, mert a halak könnyen ki tudnak szabadulni. Az Ultimate Games alkotása működik egérrel és billentyűzettel, valamint kontrollerrel is: érdemes mindkettőt kipróbálni. Az irányítás egyébként rendkívül egyszerű, egérrel és pár gombbal minden feladat elvégezhető, ami igen kellemes fejlemény.

Nem ez lesz minden idők legnépszerűbb horgászjátéka, sőt még ahhoz is sokat kell fejlődnie, hogy megérje az árát.

Az Ultimate Fishing Simulator jelenleg két módban játszható, de nagy különbség nincs köztük: az egyik a lokális, egyszemélyes mód, a másik pedig a multiplayer. Azonban utóbbi esetben is teljesen egyedül érezhetjük magunkat, ugyanis jelenleg csak csevegni lehet ebben a játékmódban, nem láthatjuk a világ többi feléről becsatlakozott horgászokat, erre csak a 200 ezer dolláros cél elérése után lenne lehetőség, miután a fejlesztők teljesen újratervezik a teljes többjátékos módot. A multiplayer egyébként abból a szempontból jó móka, hogy lehet versenyezni a többi sporttárssal „a legnagyobb fogás megszerzője" kitüntető címért.

Persze a fogások nemcsak azzal járnak, hogy a halakat kiakaszthatjuk a trófeaszobában, de ráadásként megkapjuk a kötelező tapasztalati pontokat (ezekből különböző képességeket vásárolhatunk), illetve a döntéseintől függő pénzösszeget is. Hogy ez mire kell? Egyrészt arra, hogy kiváltsuk a horgászengedélyeket minden újabb helyszínre, másrészt pedig ezzel tudunk újabb és újabb felszerelést venni. Eszközök pedig vannak dögivel, szinte mindent meg lehet vásárolni, ami ehhez a sporthoz kell, a botoktól kezdve az orsókon keresztül a hálókig. Ezeknek persze van 3D-s előnézete, ahogy a játékban szerepet kapott halfajoknak is. Kíváncsi vagy arra, mi egy szivárványpisztráng vagy egy sárgafarkú fattyúmakréla legfontosabb jellemzője? Lapozd fel az enciklopédiát és megtudhatod! Alapvető angol nyelvtudás elég az információk megértéséhez, így az Ultimate Fishing Simulator oktat is, ez pedig remek, hiszen ritkán születik olyan játék, ami elvégzi ezt a feladatot. És milyen a tálalás? A grafika szép, bár a területeken csak korlátozottan lehet mozogni, a zene egyhangú és negyed óra után idegesítő, a játék pedig olyan, amilyen… Nos, mondjuk úgy, hogy nem sok tennivaló van benne. És hogy ez miért baj? Nos, mindjárt elmondjuk!

Pár éve az ilyen helyeken még idegeneket és koreai katonákat lőttünk halomra, most meg horgászunk. Változik a világ, ez van.

TÜRELEMJÁTÉK

Az Ultimate Fishing Simulator egy nagyon szűk réteg játéka lehet. Bár az első húsz, harminc hal kifogása még szórakoztató, egy idő után az élmény megcsappan. Ráadásul a program jelenleg túl drága a kínált tartalomhoz képest. A fejlesztő-kiadó húsz eurót (kábé 6300 forintot) kér a korai hozzáférésben a Steamen is megtalálható alkotásáért: a programban szereplő néhány horgászhelyért (megláthatjuk többek között Pinas Bayt Panamában és a Powell Lake-et Arizonában) ez egy kicsit sok, különösen úgy, hogy ezt az összeget az Ultimate Games SA a fejlesztés előrehaladtával (további tartalmak hozzáadása után) növelni kívánja. A jelenlegi verziónak a reális ára olyan 10-15 euró lenne, de az azért dicséretes, ahogy a fejlesztők a felmerülő problémákat kezelik. Az előzetes tervek szerint a program végleges verziója egyébként nyár elején jelenik meg.

Az biztos, hogy nem lesz belőle milliókat hozó kasszasiker, és az is, hogy ez sem fogja megváltani a horgászjátékok műfaját. Ideig-óráig el lehet vele lenni, de ennél többet (most még) nem nyújt. Ha minden tervezett fejlesztés megvalósulna (online bajnokságok, térképszerkesztő, saját felszerelés tervezésének lehetősége, akvárium, komolyabb multi és így tovább), izgalmasabb, érdekesebb címmé válhatna az Ultimate Fishing Simulator, amit jelenleg még a horgászjátékok rajongóinak is csak egy leárazás esetén tudunk ajánlani.

FIZESS ELŐ AZ ALÁBBI

www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám) **10.070 Ft**

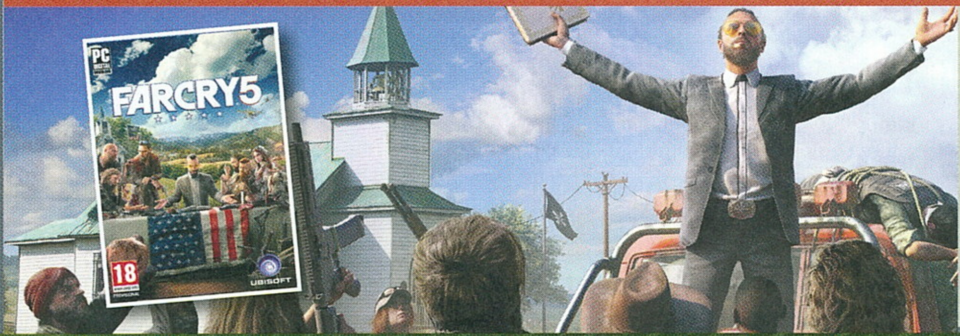
Hosszabbítással: **9.570 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám) **17.990 Ft**

Hosszabbítással: **16.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + FAR CRY 5



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám) **22.990 Ft**

Hosszabbítással: **21.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám) **30.490 Ft**

Hosszabbítással: **29.490 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + STAR WARS BATTLEFRONT II

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám) **22.490 Ft**

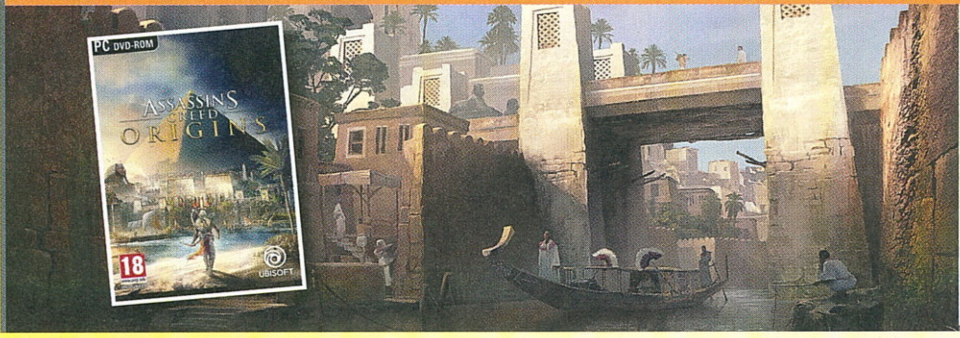
Hosszabbítással: **21.490 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám) **29.990 Ft**

Hosszabbítással: **28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + ASSASSIN'S CREED ORIGINS



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám) **22.490 Ft**

Hosszabbítással: **21.490 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám) **29.990 Ft**

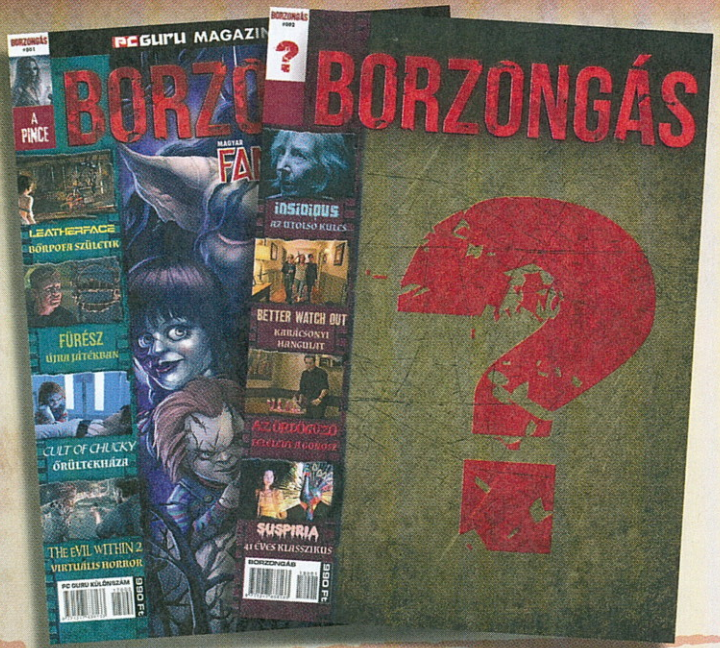
Hosszabbítással: **28.990 Ft**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

KIADVÁNYAINKRA!

http://borzongasmagazin.hu/elofizetes

BORZONGÁS MAGAZIN ELŐFIZETÉS



Tavaly indult Magyarország egyetlen horrorfilmes magazinja, a Borzongás, aminek 2018-ban érkező 4 lapszámára már most előfizethetsz! Az előfizetés ára 3900 Ft, a részletekért az alábbi linket látogassátok meg:

http://borzongasmagazin.hu/elofizetes

Továbbá ajánljuk a Borzongás Facebook-csoportját (https://tinyurl.com/y8t3pmb5), ahol a jövőben előfizetési akciókkal várjuk majd a tagokat!

Fizess elő a PC Guru magazinra, elmondjuk hogyan és miért!

Tetszik az Esport Magazin, de más játékok is érdekelnek? Ez esetben ajánljuk figyelmedbe a PC Gurut, Magyarország legrégebb óta létező, legolvasottabb videojátékos kiadványát, ami havonta jelenik meg, minden számához teljes játék jár, és bizony megéri előfizetővé válni.

A PC Guru előfizetés több előnnyel is jár. Az első, hogy az újság ilyenkor egész évre olcsóbb. Amennyiben az újságosnál vagy egy hipermarketben szeretnéd megvásárolni, a PC Guru ára 1995 Ft – ez az összeg nyolc éve változatlan. Ugyanakkor, ha előfizetsz, az éves konstrukció esetén mindössze 17 990 forint, ez pedig számonként lebontva mindössze 1500 forintos árat jelent.

Bizony: ha előfizetsz, közel 500 forintot spórolsz minden egyes PC Gurun!

És ez még nem minden. Ilyenkor ugyanis csak a 12 lapszámot kapod meg, holott kicsivel többért már egy teljesen új PC-s játékot vagy valamilyen hardvert is kérhetsz bónuszként. Nézz csak a cikk melletti jobb oldalra! Ott láthatod a fél- és egyéves előfizetéshez kérhető legfrissebb játékokat. Ezek közül van, ami még meg sem jelent. Amikor kaphatóvá válnak, azonnal postázzuk őket az adott előfizetőknek.

És hogy a játékon túl miért érdemes még előfizetni?

- Minden PC Guruhoz ESET Internet Security védelmet nyújtunk, az újságban található egyedi kód több számítógép védelmét is képes ellátni. Az éves ESET Internet Security védelem ára külön 17 262 forint, azaz ennek értéke is hozzáadódik az előfizetéshez!
- Minden PC Guru magazinban legalább egy teljes játékot találni. Ezek a játékok interneten aktiválhatók, többségük Steam-kulcs. Akadnak több ezer forint értékű programok is, sőt néha dobozos játékkal kedveskedünk olvasóinknak.
- A PC Guru magazin fennállásának 25 éve során kialakult egy olyan olvasótábor, amely nem véletlenül bízik az újság szerzőinek véleményében.

Hogyan fizessek elő?

Ez a legjobb kérdés, és szerencsére számtalan válasz van rá. A legkényelmesebb megoldás a PC Guru Online-on történő előfizetés. Ebben az esetben csak egy gyors regisztrációra van szükség a weboldalunkon, majd az érdeklődő kiválaszthatja a neki szimpatikus konstrukciót. A PC Guru Online-on ezen a linken lehet előfizetni: **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok**

Itt előfizethetsz akár bankkártyával is.

Megrendelheted a lapot az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, ha nem vagy biztos abban, hogy melyik előfizetést válaszd, kollégáink szívesen segítenek. Szülőknek, nagyszülőknek érdemes ötletet adni, születésnapi, névnapi, húsvéti, utókarácsonyi ajándékként meglobogtatni a PC Guru egy példányát a szemük előtt (vágyakozó szemek, nagy sóhaj).

A Guru legyen veletek!

LETŰNT KOROK JÁTÉKA

[IRTA CHRIS] A 2003-ban megjelent SpellForce a maga nemében egyedi, különleges hibrid játéknak számított, amire egy évtizeden át emlékeztünk vissza meleg szívvel. Most pedig megérkezett a harmadik rész, amit látva nagyon úgy tűnik, hogy örökre lezárult egy korszak.

Közhelyesen hangzik, de stratégia játékot kiadni manapság őrültség. A helyüket átvették a MOBA-k, és mindent meghódított az online világ, a PUBG és a Rainbow Six szorításából pedig nehezen szakadnak ki a játékosok. Az erős multis vonulat mellett a szerepjátékok viszont még mindig szilárdan tartják magukat az árral szemben, remélhetőleg ezek az egyszereplős videojátékok sosem fognak kimenni a divatból. A stratégiák viszont már más kérdés. Itt tényleg csak az indie stúdiók próbálkoznak, és csak elvétve jelenik meg egy-egy RTS a piacon (oké, akad pár ellenpélda, de azok is inkább hibridek, lásd pl. Dawn of War 3-at). De nem volt ez mindig így. Ez a két stílus aranykorát élte a 2000-es évek elején, a 2003-ban megjelent Spellforce pedig sikeresen ötvözte őket, a játék ugyanis egyszerre volt egy remek szerepjáték és egy tisztességes stratégia is. Aztán 2006-ban jött a folytatás, aminek kapcsán érdekesség, hogy csupán majd' 10 évvel később kapta meg második kiegészítőjét, a Faith in Destinyt.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
THQ Nordic

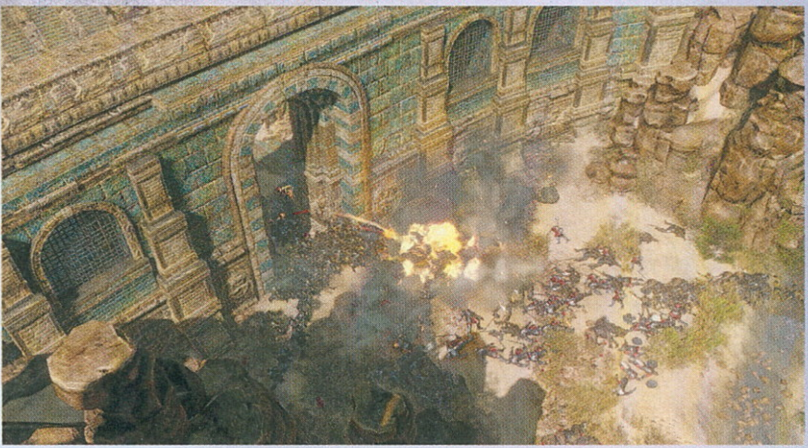
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.07.

ÁR
Steamen 50 euró (kb. 15 ezer Ft), dobozosan 14 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3570 vagy AMD FX-6350 CPU, NVIDIA GTX 660 2 GB vagy AMD Radeon 7850 2 GB VGA, 6 GB RAM, 15 GB HDD.



RÉGES-RÉGEN...

Azóta persze alaposan megváltozott a játékipar, már csak nagyítóval találni hasonló játékot, mint amilyen a SpellForce volt. Ezért is furcsállottam a SpellForce 3 bejelentését, amit látva úgy éreztem, hogy semmi jó nem sülhet ki ebből. „A stílus felett egész egyszerűen eljárt az idő, minek kell ezt erőltetni?" – morogtam a monitort bámulva. Aztán betöltöttem a programot, és pillanatok alatt elvesztem benne. A lassú játékmenet, a történetmesélés és a szemkápráztató látvány visszarepített azokba az időkbe, amikor még nem akartam négy óra alatt letudni a végigjátszást, hogy aztán multizhassak, és akár órákat is simán elszöszöltem egy-egy küldetéssel, csak hogy teljesítsem a másodlagos feladatokat is. A Baldur's Gate és a Red Alert szellemei pedig mosolyogva paskolgatták a vállamat azt mondogatva, hogy „Ugye-ugye, milyen jó is volt minden régen..."

Oké, ha ez félig szerepjáték, akkor most dobok egy kockával arra, hogy a troll megbotlik a saját lábában.

ELSŐSORBAN RPG

De mielőtt belemélyednék egy picit abba, hogy milyen szuper kis programról van szó, szögezzük le: ez nem stratégiai játék. A SpellForce 3 egy vérbeli szerepjáték, melyet ugyan izommetrikus nézetből irányítunk, és jelen vannak benne a valós idejű stratégiák főbb alkotóelemei is (bázisépítés, toborzás), de ettől még egy igazi RPG-ről beszélünk. A történetmesélés, a sztori, a párbeszédek alkotják a játék gerincét, ami köré gondosan felépítették a készítők a hagyományos szerepjátékok loot-, képesség- és tulajdonságrendszerét. Induláskor karaktert generálunk, aztán később felszerelést gyűjtünk neki, és elkezdjük fejleszteni őt. Idővel még több hős szegődik mellénk, akik velünk együtt tapasztalati pontot kapnak, szintet lépnek, tulajdonság- és képességpontokhoz jutnak, közben pedig egy összetett képességfán pontokat osztogatva szabjuk egészen egyedire aktív és passzív képességeinket.

Ez a szerepjátékos vonal nagyon erős a játékban, és igazából nehéz is lenne fogást találni rajta. Közel 30 órányi szinkron, rengeteg mellékküldetés, izgalmas sztori – szóval ezen a fronton minden adott ahhoz, hogy jól szórakozzon a játékos. E köré épül fel az RTS modul, ami szorosan rásimul

Mi történt a JoWooD-dal?

Az eredeti SpellForce és annak folytatásainak kiadója a JoWooD nevű osztrák cég volt, akik az elmúlt 23 év alatt olyan nagyszerű játékokat karoltak fel, mint a S.W.I.N.E., a The Nations, a Panzer Elite, a Gothic 2-3-4, vagy a Torchlight. A kiadót 1995-ben alapították és több mint 50 játék megjelenését finanszírozták, egészen addig, amíg át nem csaptak a fejük felett a hullámok, valószínűleg a piaci igények megváltozása miatt. Végül 2011 januárjában fizetésképtelenséget jelentettek, ezek után pedig pár hónap leforgása alatt csődbe is mentek. A bejegyzett termékeiket és licenceiket (mint amilyen a Stargate is volt) a Nordic Games szerezte meg, az ő segítségükkel jelenhetett meg végül a SpellForce 2 utolsó kiegészítője is, amire 8 évet (!) kellett, hogy várjanak a játékosok.

A változatosságra nem lehet panasz, a térképek ugyanis a régi RTS-iskola szerint épültek. Dzsungeles, sivatagos, havas...

minderre. Ennek köszönhetően épületeket húzhatunk fel, katonákat gyárthatunk, és sereget állíthatunk hőseink mellé, mindez pedig olyan egyszerűre sikeredett, hogy szinte el is felejtjük a jelenlétét. Az épületek felállítása után nincs dolgunk a mikromenedzseléssel, a nyersanyagok termelése szinte automatikusan zajlik, csupán a határok kitolását kell nekünk felügyelni seregünkkel, amihez állomásokat kell elfoglalni és megtartani, amivel egyébként seregünk maximális létszámát is kitolhatjuk. Ezen a területen viszont már megmegmutatkoznak a SpellForce 3 hiányosságai, amelyek az elmúlt 15 évben rendre rányomták a bélyegüket a szériára. Ilyen például az esetlen mesterséges intelligencia és útvonalkeresés, illetve a különféle bugok jelenléte, melyek esetenként a küldetések teljes újrakezdését is megkövetelhetik. Persze komoly hibák nincsenek, én például semmi olyasmivel nem találkoztam, amit egy-két patch helyre ne tudna tenni pillanatok alatt, de a Steam közössége szokás szerint attól még elég hangosan hőbörög.

ELMARADT FEJLESZTÉSEK

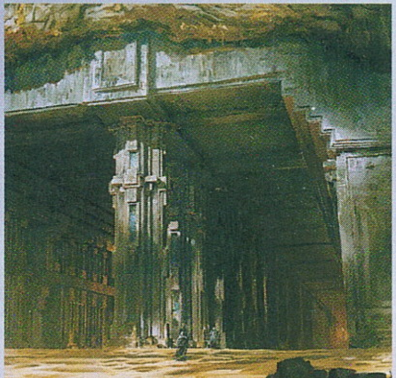
Bugok ide vagy oda, néha azért úgy éreztem, hogy ráfért volna még egy kis reform a játékra, mert hiába igyekszik megfelelni a mai normáknak, egész egyszerűen még így is túl sokat markol mindkét stílusból, ami ma már inkább taszító, semmint csábító lehet a játékosok számára. A lassú játékmenethez nagyon könnyen hozzá lehet szokni; az idősebb játékosokat valószínűleg azonnal magába szippantja majd a játék hangulata, viszont amikor normál nehézségi szinten is meg kell gondolni minden lépésünket, hogy hova és mikor mozgatjuk seregeinket, akkor elég gyorsan pénzvisszatérítés felé kacsingathat a kalandor. A SpellForce 3 ugyanis nem túl elnéző játékosaival szemben, nehezebb fokozaton meg se próbáljon senki varázslóval vagy puhább hősökkel indulni, ugyanis az első küldetésben is vért fog már izzadni. Maga az irányítás próbál újító és modern lenni, de mivel egyszerre irányíthatunk négy hőst, melyek mindegyike saját képességgel és tárgyakkal rendelkezik, a billentyűzetkiosztással is meggyűlhet a bajunk, ugyanis mindent a WASD környékére pakolt a játék, az egérrel pedig nem lehet a kamerát forgatni. Szóval itt is az a helyzet, hogy túl sok a hős, túl sok a képesség, túl sok a tárgy, és ha közben a kamerát is forgatni kéne, már nincs időnk azzal foglalkozni, hogy haldoklik egy szereplő vagy, hogy megtámadják a városunkat.

Végül pedig ott a többszereplős mód is, mely voltaképpen hab lehetne ezen az egész tortán – ha rendesen működne. A Skirmish menüpont hagyományos, legfeljebb hatfős játékmenetet rejt, ahol a játékosok kötöttségek nélkül kipróbálhatják a játékban található mindhárom fajt (emberek, orkok, elfek), hat különböző térképen. Ugyanitt játszhatjuk a kampányt kooperatív módban is, amely során játékostársainkra bízhatjuk egy-egy hősünket, valamint eggyel odébb, a Multiplayer menüben szerverkereső is üzemel, amiben kis szerencsével olyan hostot is találhatunk, aki nem fagy ki 10 perc játék után. Ez a terület viszont már tényleg csak a fanatikusok számára lehet vonzó, ugyanis már egy matchmaking is hosszú percekig tart, a stabilitás pedig finoman szólva sem túl jellemző itt.

A mezei RTS-ek kihalóban vannak, de ha a SpellForce 3-hoz hasonló hibridek veszik át a helyüket, nem panaszkodhatunk.

HIBRIDÁCIÓ

Látvány és hangulat tekintetében viszont bőségesen kárpótol minket a játék. A SpellForce 3-ból süt a bele fektetett szeretet és igényesség. A grafika egész egyszerűen eszméletlen, a városok kidolgozottságától még a lélegzetünk is elállt. Ráadásul kisebb konfigurációkon is remekül fut a program, 60 fps alá nagyon ritkán eshet a képkockaszám, és a töltési időn kívül egyáltalán nem lesz okunk technikai panaszokra. Emellett a zene is csodás, a szinkron pedig meglepően jól sikerült. Minden párbeszédet szinkronszínészek keltenek életre, szóval tényleg lehengerlő, amit a THQ Nordic véghez vitt azért, hogy egy igazi szerepjátékban érezze magát a játékos. Tehát a SpellForce 3 megannyi év után is sikeresen ötvözött két műfajt, de mint egy ilyen és ehhez hasonló hibrid esetében könnyen előfordulhat, egyikben sem nyújt kiemelkedő teljesítményt.



A szerepjátékos rész impozáns, de közelébe sem ér a nagyoknak. A sztori sablonos, kiszámítható, néha pedig csontig lerágott eseményekkel igyekszik izgalomban tartani minket. Az RTS vonulat pedig nem túl erős, voltaképpen észre sem vesszük a jelenlétét addig, amíg el nem fogynak hőseink mellől a töltelékkatonák, akikből ekkor mindig újat kell gyártani. Egy jó, de semmiképpen sem kiemelkedő alkotásról beszélhetünk, melyet azonban egy leárazás esetén úgy vélem, mégis érdemes lesz beszereznie mindenkinek.

ÉRTÉKELÉS

Amennyiben neked is a Baldur's Gate és a Red Alert volt életed legjobb játéka, feltétlen próbáld ki a SpellForce 3-at. Ha azt sem tudod, miről beszélek, lapozz a PUBG teszthez.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Nagyszerű szerepjáték annak minden klasszikus elemével, amiben egy négyfős partit kell felügyelni. Remek látvány és tálalás.

KONTRA
Az RTS vonal kicsit gyenge, az útvonalkeresés nem túl jó, a multiplayer pedig kifejezetten instabil.

80%

RÉZKORSZAKI SZAKIK

WILD TERRA ONLINE

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **PÁRATLANUL NAGY EVOLÚCIÓS UTAT JÁRT BE AZ EMBERISÉG, AMÍG A KOMFORT NÉLKÜLI BARLANGOKBÓL ELJUTOTT A FALLAL KÖRÜLVETT SAJÁT BIRTOKIG, MELYBEN IMMÁR ELEGENDŐ EGY GYUFÁT VAGY ÖNGYÚJTÓT A KEZÉBE VENNIE, ÉS NEM SZÜKSÉGES ŐRIZNIE A NEHÉZSÉGEK ÁRÁN MEGGYÚJTOTT TÜZET.**

Számos pompás alkotás tette már próbára túlélési képességeinket és aktiválta életben maradási ösztöneinket. A The Forestben például egy civilizációtól erőteljesen elzárt szigeten kell vérre szomjas kannibálok támadásai közepette valamiképpen megőrizni egészségünket és józan eszünket. A Subnautica a nagy kékség mélyére invitálja a talpon maradni kívánó kalandort, míg a The Long Darkban a legfőbb ellenség a természet és a jócskán nulla fok alatti embertelen fagy.

FÉSZEKRAKÁS LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

Az efféle, barkácsolásra épülő művek közös jellemzője, hogy kezdetben a főhős meglehetősen csekély számú eszközzel rendelkezik és csupán a két kezére támaszkodhat, amikkel aztán a környéken barangolva be tudja gyűjteni a hasznosnak tűnő alapanyagokat. Ezekre a már jól lefektetett alapokra építkezik az orosz Juvty Worlds csapatának műve is, akik korábban a böngészőben elérhető, sajnos angol nyelvet nem támogató, és ezért mérsékelt sikert elért robotos, stratégiai stílusú Melting World Online mögött is álltak. A Wild Terra Online (nincsen köze a kissé hasonló nevű, szintén MMO TERÁ-hoz) közel egy éven át volt elérhető korai hozzáférésű állapotban, Bate kolléga annak idején a 2017/01-es számban igyekezett is felhívni a figyelmet a játék erényeire, valamint hiányosságaira.

Különösebben összetett karaktergenerálásra nincs mód, mindössze vándorunk nevét és nemét adhatjuk meg, majd irány a vadon. Eleinte természetesen védtelenek vagyunk a külvilág erőivel szemben, ezért érdemes mielőbb gallyakat és köveket beszereznünk, hogy abból kezdetleges, ám nélkülözhetetlen szerszámokat készíthessünk. A legalapvetőbb zsákmány begyűjtését követően a fejszével nekiállhatunk fát vágni, a csákánnyal bányászhatunk rezet, míg a késsel az elejtett állatokat nyúzhatjuk meg. A favágás kiemelt fontossággal bír, hiszen a saját területünket jelképező kő köré épített kerítéssel vehetünk birtokba némi földet, kicsiny birodalmunk határának megépítéséhez pedig tetemes mennyiségű rönkre lesz szükség. Néhány tárolásra használható kosarat is gyorsan előállíthatunk, azonban ezekbe csak kevés lim-lomot tehetünk, így idővel szükség lesz egy nagyobbacska raktárra, továbbá a fabrikáláshoz elengedhetetlen lesz egy munkaasztal, illetve a későbbiekben egy üllő is. Ne feledkezzünk meg ezeken kívül egy többé-kevésbé kényelmes fekvőhelyről sem, ugyanis esetleges elhalálozásunkat követően a kijelölt ágy mellett fogunk újjáéledni, továbbá jól jöhet még egy sebtében összetákolt szárító is, ahová a különféle bőröket tehetjük ki száradni, amiből pedig idővel testünket fedő ruhát (mint például kesztyűt, csizmát, kalapot) varrhatunk.

A szorgos felhalmozás következtében előfordulhat, hogy valamiből éppenséggel többletünk keletkezik (netán valamire éppen szükségünk volna), ebben az esetben az aukciósházban tudunk javakat adni-venni.

ADATOK

KIADÓ
Juvty Worlds Ltd.

FEJLESZTŐ
Juvty Worlds Ltd.

MŰFAJ
kraftolós MMO

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.18.

ÁR
Steamen 15 euró, az-az kb. 4500 Ft.

GÉPIGÉNY
2,2 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 600 MB szabad hely.

Ha azt gondoltátok, a Skyrimben bonyolult a cuccok menedzsmentje, akkor vessetek egy pillantást ide!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A KANDALLÓ MELLETT

Habár a játékban nem igazán váltakoznak a napszakok (és az évszakok sem), így nem világítja meg az éjszaka sötétjét kellemesen lobogó láng, mégis érdemes némi kő és ág segítségével tüzet rakni. Egyrészt így az emberi szervezet számára is fogyasztható sült húst készíthetünk, másrészt pedig a tábortűz mellett lepihenve másodpercenként 5 egységgel növekszik vissza az esetlegesen elvesztegetett életerő.

ELŐRE DOLGOZÁS

A játék támpont gyanánt a jobb felső sarokban folyamatosan jelzi, hogy mit is kellene tenni legközelebb, merre volna érdemes fejlődni a karakterünkkel. Ezek elvégzéséért csekély jutalom üti a markunkat, azonban nem érdemes előre dolgozni és idejekorán elvégezni egy másféle teendőt is, mert a játék nem veszi észre, ha valamivel már korábban végeztünk, így azt később duplán is meg kell majd csinálnunk.

ÁLLATFARM

A vadonban lófráló állatok nagy része ártalmatlan. A vadászmenyét, a nyírfajd és a mezei nyúl például nem fognak megtámadni, ha közel megyünk hozzájuk, inkább menekülőre fogják. A ló és a szarvas szintén békések, azonban őket már meg lehet ülni, csakúgy, mint a farkasokat és medvéket, ők azonban már nem tűrik a zaklatást és támadnak, amennyiben veszélyt éreznek – velük tehát vigyázzunk, főleg eleinte.

A bal oldalon látható hölgyek és urak után nem egészen ilyen felületet várunk, de hát a Wild Terra Online elégé régimódi.

A birodalmunkat szimbolizáló kőszobornál lehetőség van „kapukulcsot" adni a bizalmunkba férkőzött játékosok számára, akiket beengedünk és engedélyt adunk számukra, hogy földünkön építhessenek, ami aztán automatikusan a tulajdonunkba kerül. Szerencsére nem kell tartani attól, hogy hazatérve mindennek hűlt helyét találjuk, a rombolás ugyanis nem lehetséges.

TÚLÉLÉS A VAD FÖLDÖN

Amennyiben sikerült felhúznunk egy modernnek csak jóindulattal nevezhető, azonban the legfontosabb kellékeket tartalmazó kis kuckót, merészkedjünk ki a vadonba, hiszen a munkában elvesztegetett energiát pótolni kell! Répához, gombafélékhez könnyeden hozzá lehet jutni, de elmajszolhatunk némi húst is, amit az elejtett állatok biztosítanak, miután megnyúztuk őket. A vadászathoz eleinte fából fabrikált hajító szerszámokat lehet bevetni, de aztán előállíthatunk bonyolultabb fegyvereket is, mint például íjat és a hozzávaló vesszőket. A kertészkedéshez kedvet érzők saját kis veteményeset is gondozhatnak, amihez kútból nyert vízre lesz szükség, egy kemence megépítését követően pedig akár valódi lakomát is csaphatunk.

Bármibe is kezd főhősünk, azt tapasztalati pontokkal jutalmazza a játék, szintlépéskor azonban nem mi szabjuk meg a kívánt fejlődési irányt, hanem automatikusan növekszik az adott területen való jártasság. Amennyiben például sok tábortüzet raktunk, és jók vagyunk az alapvető eszközök barkácsolásában, azzal egyre képzettebb túlélőkké válhatunk. Sok fa kivágásával folyamatosan alakulhatunk ügyes favágóvá és ezáltal az ellenállóbb törzzsel rendelkezőknek is nekieshetünk, de a fából készült tárgyak farigcsálására is helyezhetjük a hangsúlyt, vagy éppenséggel a fémek bányászására, netán az elfogott állatok bőrének megnyúzására és a varrásra.

A Wild Terra Online kíméletlen világával ismerkedőknek érdemes első lépésként a viszonylagos biztonságot nyújtó PvE szerveren megismerkednie az alapokkal, ahol nem kell tartania a többiek támadásától, gyorsabb a fejlődés és az állóképesség feltöltődése, és egy esetleges elhalálozás esetén nem szóródnak el a megszerzett tárgyak. Ezzel szemben elérhető egy hardcore változat is a tapasztaltabb kalandozók számára, ahol ugyan továbbra is védelmet élvezünk másoktól, viszont lassabban fejlődünk, és kevesebb nyersanyagot bányászhatunk. Csapatjátékosoknak természetesen a PvP szerverek is elérhetőek (szintén normál és veterán szinteken), melyeken nyugodt lelkiismerettel támadhatunk embertársainkra, kirabolhatjuk őket, netán a földdel tehetjük egyenlővé nehezen felépített otthonukat. Továbbá a teljesség érdekében érdemes megemlíteni, hogy a korai hozzáférés óta csatangolók számára is elérhető egy külön szekció, ahol az alfa óta használt hős vihető tovább.

MEGLEHETŐSEN SAJÁTOS JÁTÉK, AMIT FŐLEG A MIKROTRANZAKCIÓ ÉS AZ ELAVULT TÁLALÁS RONT LE. EGY PRÓBÁT MEGÉRHET, DE CSAK HA ÉPP LEÁRAZZÁK.

PUSZTA, SIVÁR TÁJ

Jó néhány oka van annak, hogy a Juvty Worlds alkotása kifejezetten egy szűk réteg ízlésével fog csak találkozni és kevés esélye adódik egy nagyobb közönség elérésére. Az első szembeötlő hiányosság a grafika terén jelentkezik, az ugyanis (finoman szólva) nem mondható korszerűnek; semmiképpen sem a Wild Terra Online az a játék, amelyben megfigyelhetjük a fák leveleinek erezetét vagy az állatvilág bundájának egyes szálait, ráadásul a menüben a felbontás sem módosítható kedvünkre. Hasonlóan keveset lehet elvárni a hangoktól és a zenei aláfestéstől, mindkettő a minimálisra törekszik, a felcsendülő néhány nóta hamar unalmassá válik. A kezelés és irányítás aligha nevezhető barátságosnak, harcosunk az útban lévő elemeket nem kerüli meg, inkább beragad, ráadásul hiába van szemmel láthatóan méternyi hely a befagyott tócsák/tavak között, azon bizony nem lehet átkelni. A hátizsákban lévő tárgyak sorba rendezésének lehetőségét is hiába kerestem, azokat egyesével kellett a helyükre mozgatnom, ha pedig betelt az inventory, emberünk nem veszi kézbe magától a szükséges eszközt. Vannak játékok, melyek a háttérben kezelik a technikai frissítéseket – a Wild Terra Online sajnos nem tartozik közéjük; kellemetlen meglepetésként ért, amikor barkácsolás kellős közepén közölte a játék, hogy most frissíti a klienst, és addig szíveskedjek várakozni, ráadásul ezt többször is elkövette.

A gyors sikerélményre vágyóknak érdemes más elfoglaltság után nézniük, egy ütöttkopott kis viskó és a kerítés összeeszkábálása ugyanis súlyos órákat igényel, egy hatalmas kastély megépítése így beláthatatlan messzeségben leledzik. Mindezek ellenére a játék igenis szórakoztató tud lenni azoknak, akik kellőképpen jól tűrik a monotonitást, és elnézők a silány köritéssel szemben: nem érdemes bonyolult történetet és izgalmas kalandokat keresni, a hangsúly a lassú, fáradságos fejlődésen van, e téren pedig igenis vannak erényei a Wild Terra Online-nak.

ÉRTÉKELÉS

Gyűjtögetős-barkácsolós MMO azok számára, akik rengeteg szabadidővel és tálalás terén alacsony elvárásokkal rendelkeznek.

TÁLALÁS: **51%**
TARTALOM: **62%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **69%**

PRO
Roppant hosszú ideig el lehet veszni benne.

KONTRA
Korszerűtlen grafika és hangok, kényelmetlen irányítás, jól elrejtett mikrotranzakció.

66%

SZÍNKAVALKÁD

Amennyiben egy adott cselekvést egyre többször hajtunk végre, úgy fokozatosan magabiztosabbá, rutinosabbá és tapasztaltabbá válunk az adott területen. Azt, hogy valamihez mennyire érdemes hozzáfogni, a játék egy sikerességi százalékkal, valamint színekkel adja tudtunkra: míg egy szürkével, zölddel vagy sárgával jelzett dolgot fölényesen megcsinálunk, addig egy piroshoz még sok-sok fejlődésre van szükség.

MÁSOK ÉLETE

Kezdeti lépéseinket meglehetősen üres kézzel fogjuk megtenni és bizonyos tárgyak előállításához szükség lesz segédeszközökre. Szerencsére, ha egy másik játékos területére tévedünk, és ő már rendelkezik mindenféle földi jóval, nyugodtan igénybe vehetjük a távollétében, mondjuk, az üllőjét vagy a munkaasztalát, valamint az ágyát használva amolyan „checkpointként" menthetünk is, hogy ott éledjünk újra.

EZ MÁR NEM KELL!

Első, kerítéssel határolt területünk meglehetősen szűkös kereteket biztosít több tucat bútor elhelyezéséhez, és amíg nem jutunk nagyobb térhez, érdemes a feleslegessé vált, útban lévő kacatokat megsemmisíteni. Amennyiben a pusztítás mellett döntünk, ügyeljünk rá, hogy ne tartalmazzon semmit például az adott tároló, vagy a tábortűzön se legyen hús, mert a törléssel együtt azok is menthetetlenül odavesznek.

GYORSSEGÉLY

Befektetett munkát és főleg időt nélkülöző sikerre nem érdemes számítani, a különféle területeken való fejlődés meglehetősen lassú. Bizonyos mértékű segítséget azonban kapunk a játéktól, a képernyő alján ugyanis található két, (folyamatosan csökkenő) csík: a sárga a bányászatra és barkácsolásra vonatkozó tudományokat segíti, a piros pedig a harci tudást támogatja. Mindkettő naponta egyszer töltődik újra.

VISZLÁT, SZOMSZÉD!

HELLO, NEIGHBOR!

[ÍRTA SIKLARA] **Ennyire elrontott játékkal még nem játszottam, mégsem bánom, hogy nekem kell szomszédolni, mert ez a valami egy józan észre fittyet hányó kuriózum, amely bélsárral hasonlatos jellege ellenére valóságos mítoszt teremtett. Készülj fel, kedves szomszéd, mert átjövök!**

Hacsak nem egy Isten háta mögötti tanyán vagy erdei kunyhóban élsz remeteként, garantáltan volt már furcsa szomszédod. Olyan, amelyik gyanús dobozokat halmoz fel a folyosón, áttúrja a postaládádat, leselkedik utánad, cigicsikkeket dobál az erkélyedre, ordít, mint a fába szorult féreg, nyolc gyerekkel él egy egyszobás lakásban, vasárnap reggel fúr, vagy éjjel kettőkor húzza ki a csikorgó kukát a kapu elé. Tudnék még példákat hozni eddigi élményeim közül, de egyik sem közelíti meg a Hello Neighbor névtelen bajszos kertvárosi szomszédját. Bajszi a szemközti házban él, az általunk irányított kamasz srác pedig akkor kezd el szaglászni utána, amikor egy nap velőt rázó sikolyt hall a fickó otthonából. Bár én inkább a rendőrséget hívnám, a játék célja, hogy magunk járjunk utána, mit rejteget a szomszéd a pincéjében.

PSZICHOPATA A SZOMSZÉDOM

Az ötlet jópofa, hiszen tényleg fogalmunk sincs, mi zajlik a szomszédban a négy fal között, és bevallása szerint az orosz tinyBuild kiadó fejének is akkor ugrott be a játék alapkoncepciója, amikor először Amerikában járt, és a kertvárosi házakat látva eszébe jutott: mi van, ha az egyikben fogva tartanak valakit? Innen már viszonylag egyenes út vezetett oda, hogy a környék új lakójaként ne tudjunk ellenállni a kísértésnek, és próbáljuk meg kideríteni, milyen sötét titkot rejt a furcsán viselkedő szomszéd háza. A lopakodós horrorként beharangozott, számos alfa és béta verziót megért program egy féléves csúszást követően bő egy hónapja jelent meg, és a karakteres rajzfilmszerű stílus mellé a fejlesztők egy viselkedésünkből folyamatosan tanuló mesterséges intelligenciát ígértek. Az előbbi még csak-csak sikerült, de az utóbbi… A horror aspektust is leginkább a játék borzalmas mivolta adja, a lopakodást meg felejtsük el, mert használható lopakodási mechanikák híján inkább csak agyatlan fel-alá rohangálás van helyette.

Félelmetes visszanézni, micsoda hírverést és YouTube-kampányt kapott ez az ígéreteket mérhetetlenül alulteljesítő valami, amiről még mindig nem tudom eldönteni, hogy egy félrecsúszott projekt vagy egy indokolatlanul túlmisztifikált, hiányosságaival találgatást generáló rossz vicc eredménye-e. Az egésznek ugyanis semmi értelme, mégis közel harminc euróba kerül, milyen rejtélyes!

ADATOK

KIADÓ **tinyBuild**

FEJLESZTŐ **Dynamic Pixels**

MŰFAJ **lopakodós kalandjáték**

INFO

MEGJELENÉS 2017.12.08.

ÁR Steamen 27,99 euró (kb. 8700 Ft).

GÉPIGÉNY Intel Core i5 CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 770 VGA, 5 GB HDD.

„HÁT ILYEN NINCS, ÉS MÉGIS VAN!"

A Hello Neighbor olyan elfuserált, hogy azt nem hiszed el. Az első hetekben érdemben játszani is alig tudtam vele, mert a főmenüig az esetek 50%-ában nem jutottam el fagyás nélkül. Történet nincs, helyette a korábbi alfa és béta demók követik egymást fejezetekként, csak betettek közéjük pár erősen dadaista átvezetőt. A három felvonásos tragikomédia első két részét még gyerekként kínlódjuk végig, majd felnőttként térünk vissza, hogy egy abszurd rémálom formájában végre feldolgozzuk a szomszéd okozta gyerekkori traumát.

Az első fejezet még egész könnyű a későbbiekhez képest, bár fogalmunk sincs, mi a teendő, pedig itt még némi fogódzót is kapunk. Az egeret nem mindig érzékeli a játék, és a nem túl reszponzív irányítás miatt a sima tárgyfelvétellel is meggyűlt a bajom (mondjuk ez már az egyetemen is így volt), így használat helyett sokszor véletlenül elhajítottam a cuccokat a francba, hogy aztán soha többé ne lássam őket. A megjelenés óta HÉT patch jelent meg, de csak mostanra sikerült megoldani, hogy a továbbjutáshoz szükséges tárgyak tényleg önhibámból tűnjenek el, és ne azért, mert átesnek a talajon, vagy mert soha nem is voltak a teljesen logikátlan helyükön. A rengeteg felvehető vacak közül csak párra

Joe Dante rendezőtől az Ami sok, az sokk is hasonló témát dolgozott fel. Viszont az szórakoztató volt.

Eleve hihetetlen, logikátlan egy ilyen ház látványa, és akkor még nem láttad a belsejét. Lehet, soha nem is fogod, mert már a menü kifagy.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE VEDD MEG!

Neveddmegneveddmegneveddmegnevedd megneveddmegneveddmegneveddmegnev eddmegneveddmegneveddmegneveddmeg neveddmegneveddmegneveddmegnevedd megneveddmegneveddmegneveddmegnev eddmegneveddmegneveddmegneveddmeg neveddmegneveddmegneveddmegnevedd megneveddmegneveddmegneveddmegnev eddmegneveddmegneveddmegneveddmeg neveddmegneveddmegneveddmegnevedd megneveddmegneveddmeg...

LÉGY NYUGODT!

Ha valamiért mégis megvetted, vagy egy „barátod" neked ajándékozta ezt a csodát, akkor az a legfontosabb, hogy megőrizd a hidegvéred! Ha indítás után nem fagy le, mikor az opciók menübe lépsz, akkor egy akadályt már le is küzdöttél! Az első fejezet ráhangolódásnak pont jó, mert talán puskázás nélkül is rájössz, mit kell csinálni, és viszonylag rövid, így legfeljebb csak párszor kapsz közben idegösszeomlást.

NYUGODJ MEG!

Ha kész a baj és legszívesebben belevágnád a kontrollert/klaviatúrát a monitorba, lépj ki, kicsit állj fel, mozgasd át a végtagjaidat, és gondolj valami kellemesre, például a többi játékodra, amikkel szívesen játszol. Ha a főszerkesztődtől „CIKK KÉSZ?" üzenetet kapsz, nyomd el a sírási ingert, minimalizáld a kézremegést, végy nagy levegőt, és indítsd el újra a játékot. ~~ENGEM NEM TÖRSZ MEG, CHOCHO!~~

MÁSZKÁLJ ÖSSZEVISSZA!

Mivel a Hello Neighborban nincs semmiféle logika, ajánlott minden fejezetet egy kis vandalizmussal kezdeni, hogy átlássuk a terepet, és levezessük a frusztrációt. Kapd fel a kukafedőt, és vágd be az ablakon, aztán irány a ház! Húzigáld ki a fiókokat, nyitogasd ki a szekrényeket, a legtöbben úgysem találsz semmit, de hátha mégis! Hopp, egy csavarkulcs a hűtőben, ez valamihez biztos kell, ha ide tették!

KEZDD ELÖLRŐL!

Ha annyira béna vagy, mint én, és a paradicsomdobálós szomszéd állandóan elkap, egy idő után jóformán moccanni sem tudsz anélkül, hogy le ne bukj, mert telerakta a házat kamerákkal és medvecsapdákkal, és az egyik patch óta már a létrán is utánad tud mászni. Ilyenkor érdemes elgondolkodni a fejezet újraindításán, még ha fáj is, hogy azt a keveset, amit magadtól sikerült elérned, újra kell csinálnod.

OLVASS RAJONGÓI ELMÉLETEKET!

A játéknál sokkal szórakoztatóbb a vele kapcsolatos vad elméleteket és eszmefuttatásokat olvasni, amelyet az érthetetlen módon kialakult szűk rajongói réteg gyárt. Vajon a szomszéd az apánk, aki gyerekkorunkban a pincébe zárt? Mivel érdemeltük ezt ki? Esetleg a felesége halálába őrült bele? Minden tiszteletem azoké, akik megpróbálnak valamilyen értelmet, sőt, történetfélét belelátni a megmagyarázhatatlanba!

INDÍTS YOUTUBER-KARRIERT!

Az ilyen játékok léte azzal nyer némi értelmet, ha fizetnek érte, hogy játsszál vele, ezért aligha véletlen, hogy nagyon ment a youtuberek körében. Ideje neked is élőben közvetítened, ahogy frusztráltan sikoltozol a levakarhatatlan szomszéd látványától, mert ha már neked rossz, legalább más is hadd szórakozzon a nyomorodon! Ki tudja, talán szánalomból még adakoznak is egy keveset, amiért kínzod magad!

A Big Brother ugye mindent lát, ez a szegre akasztott képről is átjön, Bajszi pedig visszaél ezzel a hatalommal, hogy ellehetetlenítse az életed.

van szükség (négynél több nem is lehet nálunk), ám mivel Bajszi folyton keres, körülnézni és gondolkozni sincs időnk, ezért a sandbox jelleg is inkább nyűg, mint erény. Általában kulcsokat és kapcsolókat keresünk, bár ezt nem tudjuk pontosan, amíg meg nem találtuk őket, és utána sem világos, hogy voltaképp mire is jók, úgyhogy hajrá, tessék próbálkozni!

AMIKOR A BUG ADJA AZ ACSIT

Részletkérdés, de mindennél többet elárul a Hello Neighbor milyenségéről, hogy még a Steam teljesítmények java sem megnyitható, hacsak szándékosan ki nem akasztod a játékot, ahogy tette azt egy youtuber. DanTDM a videójában bemutatja, hogy a harmadik fejezetben van egy fal, amin át lehet menni, mert a fejlesztők túl trehányak voltak ahhoz, hogy egy korábban ott lévő folyosót rendesen eltüntessenek. Ha itt további falakon átmenve belemész egy Unreal engine által dobott „hiányzó script" hibaüzenetbe (!), akkor elteleportálódsz a város egy külső részére, ahová másként a láthatatlan falak miatt nem tudnál eljutni. Emberünk ezután sorra járta a városka egyébiránt teljesen kidolgozatlan olyan épületeit, mint például a helyi kórház, iskola és szupermarket (ezek mind homályos textúrákból összetákolt nagy téglatestek, amikbe nem is lehet bemenni). Ennek hatására az addig fukar játék váratlanul elkezdte dobálni az acsikat a fontosabb épületek „felfedezéséért", ezeknek ugyanis aligha-nem szerepet szántak a készítők, mert a többségükbe lázálomszerű titkos szobaként bejuthatunk a szomszéd házából is.

Ezek alapján a játék annyira félkész, hogy amennyiben nem bolondítod meg a fent leírt módon, még a tizenhét teljesítményből is csak kettőt kapsz meg, azt

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

Pusztulatosan rossz játék, amit még YouTube-on nézni is fájdalmas, de legalább arra jó, hogy tudatmódosítók nélkül is lehoz a valóságról.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **25%**

PRO
Jópofa stílusú színpompás grafika. Nem kötelező megvenni, sem játszani vele, de ha valamiért mégis (például tesztet kell írnod róla), akkor legalább rövid.

KONTRA
Rettentő bugos és félkész, logikátlan, értelmetlen, nehéz irányítani, és sokszor muszáj újrakezdeni a rohadék MI miatt. Túlárazott frusztrációbomba.

38%

meg csak az ördög tudja, hogy ez most szándékos trollkodás, az igénytelenség netovábbja, vagy esetleg mindkettő.

„A DROG ROSSZ, ÉRTEM?"

Jaj, Bajsziról még nem is meséltem! Bár állítólag néha úgy viselkedik, mint bárki más, és eszik, alszik, vagy tévét néz, nálam ez legfeljebb két percig tart, aztán eszelősként járőrözik a saját házában. Ha meglát, gondolkodás nélkül kiugrik a csukott ablakon, majd utánam rohanva paradicsomot és ragasztót (?) hajigál, és bár látszólag nincs következménye annak, ha elkap, mert csak visszakerülök egy korábbi pontra, egy idő után reménytelen a helyzet. Hogy miért? Mert Bajszi nem okosodik egy szemernyit sem, csak rengeteg medvecsapdát és kamerát szór azokra a pontokra, ahol korábban elkapott, illetve beszögeli az ablakokat, ezért idővel szinte moccanni sem lehet a lebukás veszélye nélkül. Búvóhely csak elvétve akad (szekrényekbe és ágy alá bújhatunk, de többnyire innen is kirángat), a lopakodás pedig kimerül annyiban, hogy tudunk guggolva, lassan közlekedni, hogy a mindig betépve rohangáló Bajszi még könnyebben elkapjon.

A telke már a második fejezetben körbe van deszkázva minden irányból, és a ház egy oldalsó tornyába egy vízzel elárasztott szoba is került, benne járőröző robotcápával (mégis hogy kapott minderre építési engedélyt?), így a mozgásterünk erősen behatárolt. A későbbiekben a ház méretei és helyszínei viszont még az addigiakhoz képest is teljesen szürreális jelleget öltenek, így a józan eszünk maradékától is búcsút vehetünk, mert a Jóisten kegyelmezzen nekünk, ha magunktól akarunk rájönni, hogyan vessünk véget a lidércnyomásnak. További frusztrációforrás, hogy egyre több a fizikára épülő fejtörő is, már ha fejtörőnek nevezhető a tárgyak egymásra halmozása, mert a fizika törvényei sem igazán működnek ebben a világban, és néha akaratunkon kívül kerülünk föld körüli pályára.

Komolyan sajnálom, hogy teljes káoszba fulladt, és minden szempontból értelmezhetetlen lett az eredetileg éppen abszurditása miatt érdekesnek tűnő Hello Neighbor, amelynek egyetlen nagyobb erénye a teljesen őrült kinézetű helyszíne, és hogy az alacsony vérnyomásom okán pozitív élettani hatást gyakorolt rám.

ÁTOK, AMI A CSALÁDON TÚL A JÁTÉKOT IS SÚJTJA

BLACK MIRROR

[ÍRTA BÜJTI] **Egy ódon villa, sötét múltat sejtető felvezetés, még annál is sötétebb múltra utaló nyomok, fura halálesetek, hátborzongató látomások. Semmi extra, csak a megszokott pillanatok egy alig néhány órás kalandjátékból, amely a műfajt nem újítja meg, nem is kifejezetten látványos, de legalább hangulatos.**

A THQ Nordic több-kevesebb sikerrel, de sorra próbálja feléleszteni, rebootolni, vagy épp folytatni a birtokában lévő franchise-okat, az eredményekre pedig a költségvetés is rányomja a bélyegét. Mindenesetre a lelkesedést nem lehet elvitatni tőlük, elvégre az utóbbi hónapokban majdnem minden PC Gurura jutott legalább egy teszt a kiadótól. De általában inkább kettő. Ezúttal a stratégiai-RPG mix, a SpellForce-széria jutott el a régóta várt harmadik epizódjához, valamint feléledt és újrázott egyet a kalandjátékok műfaját erősítő Black Mirror is (aminek semmi köze a tévésorozathoz). Mivel tényleg rebootról van szó, illetve mert esélyesen már senki nem emlékszik a 2003-as, 2004-es eredetire, azt szerintem hagyjuk is – a lényeg úgyis az lenne, hogy a technika és a kor már túlhaladt azon, egy mai játékost esélyesen nem kötne le az elöregedett technológia és mechanika. Szóval adott volt a lehetőség egy nagyon szép visszatérésre, amikor tulajdonképpen nincs is túl sok vetélytárs ebben a közegben. A Daedalic már bejelentkezett a legtöbb hagyományos kalanddal, mostanság Sherlock Holmest sem várjuk köreinkbe, ahogy a Focus Home lovecrafti horrorját sem. Az új Black Mirror mögött álló csapat ráadásul tapasztalt a zsánerben, hiszen felettébb kellemes videojátékok kapcsolódnak a fejlesztők nevéhez.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.28.

ÁR
Steamen 30 euró, avagy nagyjából 9400 forint, PS4-re 12 000 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Q9650 vagy AMD Phenom II X4 940 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 vagy Radeon 7870 VGA (2 GB VRAM), 11 GB hely.

HOME SWEET HOME

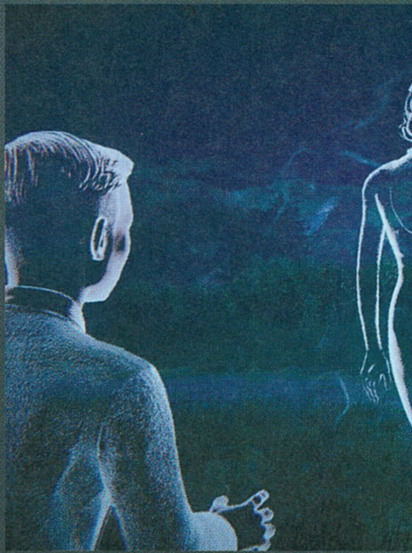
Roppant izgalmas felütéssel indít a játék, ugyanis David Gordon bőrébe bújva az a játékos feladata, hogy meglátogatva a családi házat, megismerje a főhős múltját és örökségét. David apjának halála után a hatalmas kúria a fiatalemberre vár, azonban az 1926-ban, Skócia vízpartjánál játszódó sztori tartogat némi meglepetést és izgalmat. Jómagam például kicsit meglepődtem a nyitó képsoroknál, mikor ijesztő hangok társaságában rohangáltam a dombok, ősi építmények között, majd lángra gyúlva elismerően bólintottam, miszerint ez a mese nekem való, mert ha nem is véres és beles horror, azért kellemes kísértethistóriának tűnik, nem délutáni matinénak. Később a főszereplő bőrébe bújva fedezhettem fel a meglehetősen méretes birtokot, a zöldházat, a kis kápolnát és a temetőt, a nagy villa összes szobáját és az eldugott sarkokat is. Lassan pedig azt vettem észre, hogy egészen leköt a sztori, élvezem a kis fejtörőket, a viszonylag logikus kihívásokat, a karakterek reakcióit – még akkor is, ha láthatóan nem ez a legjobb kalandjáték, amivel életem során játszottam. De hogy mi a titka, miért érdemes leülni elé? Erről majd később értekezzünk, addig hadd osszak meg veletek még némi plusz információt!

Sajnos a címnek nincs köze a méltán híres sci-fi tévésorozathoz, pedig az alapján tuti, hogy jobb kalandjáték készülne.

KLASSZIKUS ÉS MODERN MEZSGYÉJÉN

Összehasonlíthatnánk a külsőt az eredeti epizódok látványával, de nem tesszük, mert ugye most nem azokról van szó, ráadásul azóta eltelt jó pár év, a jelenlegi etalon pedig a kellemes pillanatai ellenére sem

Jaj, bocsánat, amiért ilyen furcsán nézlek, csak van egy komolyabb szemtengely-ferdülésem! Azért tetszik a hajam?



Mindenki mondta nekem, hogy a kincsrablás Lara Croftnak jobban áll, de nem hittem nekik. Pedig copfjaim sincsenek!

az új Black Mirror. A kamera barátságos módon, de rögzített, avagy nem lehet összevissza mozgatni, járatni mindenfelé, a különböző helyiségekben észrevétlenül követi a hőst a lencse, ami rendjén is van, mert így kap egy kis filmes hatást a kaland, viszont a régi gyerekbetegségek nem jönnek elő. Szóval viszonylag kiforrott a rendszer, a külső nézetben végrehajtott mozgás már inkább rejt néhány buktatót. A karaktert mozgatva mindenhez oda lehet sétálni, a használható tárgyakat gyorsan fel lehet fedezni a képernyőn (először kör, majd utasítás jelzi az interakció lehetőségét), ami viszont bosszantó, az az ajtók igénybevétele. Merthogy a jóemberrel odasétálsz a kijárat/bejárat közelébe, és máris jön a töltőképernyő. Nincs „biztosan bezárod az ablakot?" megerősítés, és nincs várakozás sem, hogy átlépj a küszöbön. Bizony, ha már a küszöbig, de inkább az azt megelőző egy méterig eljutottál, akkor fáradj át, majd maximum újra gyalogolsz kicsit.

Ugyanilyen frusztráló egyébként a beszélgetés is. Vagyis inkább úgy mondom: engem az őrületbe tudott kergetni régen is, amikor újra elnyomhattam a már hatszor elismételt megjegyzést/kérdést, az nem tűnt el a sorból, a másik fél pedig ugyanúgy hatodik alkalommal hadarta el unott válaszát, és nem képelt fel, hogy „miazistenértnemérte dmegteSZERENCSÉTLEN??!!" – vagy valami hasonló. Ez itt is jelen van, elég csak rányomni valamire, mert azt hiszed, hogy „az a jelzés

ott biztosan mást takar", de nem, kérlek, az ugyanaz, szóval ne is erőlködj, magadnak spórolsz meg egy kevéske hajszálat.

A villában kódorgás viszont a fentiek ellenére is hálás feladat, elvégre a hangulat adott. Meghalt a fater, mindenki fura és gyanús, főleg a komornyik… meg a kertész, akinek a szeme sem áll jól. Találni mesterkulcsot, amit állítgatni lehet, számolgatós és logikázós feladványt, titkos rekeszeket a szekrényekben, sőt még egy kis makettet is, amit nyugodtan kiegészíthetsz és nyitogathatsz a rejtekhelyekért és megfejtésekért. A múltidézős, szellemes jelenetek nem túl rémisztőek, de legalább az atmoszféra megvan, no és ez az, ami bizony leginkább megadja a játék sava-borsát.

AKCIÓSAN NE HAGYD KI!

Le kell szögezni, a Black Mirror semmilyen téren nem kiemelkedő, nem formabontó, nem mutat igazi újdonságot, de… ettől függetlenül működik. Az épületbelsők egészen kellemes összképet mutatnak, a hangok a nyikorgásokkal, az elöregedett fatákolmány zajaival szintén, a párbeszédek pedig egészen jók lettek a gamescomos demóhoz képest. Persze a német szinkron nagyságrendekkel minőségibb, mint az angol, de attól sajnos frászt kapok, szóval ezt az opciót nem tudtam kiélvezni.

Ami viszont mind a régi epizódokhoz, mind pedig a mai kalandjátékokhoz viszonyítva botrányos, az a játékidő, ami kereséséssel és mindennel együtt is alig lépi túl az öt órát; azután kapunk pár apró kirakóst (nagyjából nyolc képből álló puzzle-öket, semmi egyebet), meg néhány karakterrajzot, kösz a nagy semmit. Az achievementeket és trófeákat viszont legalább szórja a program, arra nem lehet

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egészen összeszedett történettel megáldott kaland, nem kevés misztikus beütéssel.

TÁLALÁS: 79%
TARTALOM: 55%
JÁTÉKÉLMÉNY: 70%

PRO

Hangulatos helyszínek, élvezhető sztori, horroros utalások és korrekt feladványok.

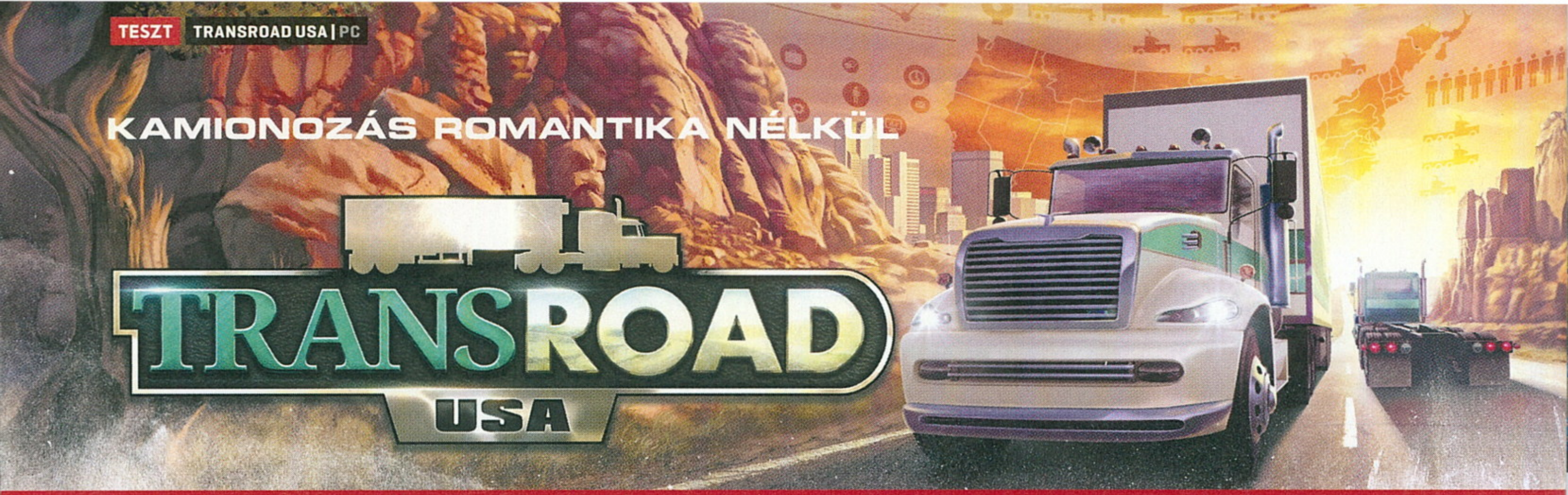
KONTRA

Technikailag még lenne hová fejlődnie, na meg csak öt óra hosszú az egész, újrajátszani pedig semmi értelme.

67%

panasz. Magyarul a felélesztés egészen visszafogott, ami azt jelenti, hogy alapvetően nem rombolta le a THQ Nordic a széria hírnevét, de igazából az eredményt figyelembe véve hozzá sem kellett volna nyúlnia. Jópofa, szerethető, de sokáig senkit sem fog lekötni, egy év múlva esélyesen én sem emlékszem majd rá, illetve technikailag sem nyújt semmi extrát. Sőt a konzolos és a PC-s verziók egyaránt bugosak, ami azért kiábrándító. Nálam a steames változat szerencsére nagyon megjuhászkodóan teljesített, maximális beállítások mellett is hasított, de sokan panaszkodnak gamebreaking hibákra, amik miatt aztán újra kell indítani a teljes sztorit. Ez persze akkor sem öröm, ha csak öt óra a végigjátszás, de várjál csak, így azért kitolható a játékidő, nem? Nem.

Vagy legalábbis ne ebben a formában legyen hosszabbítás, úgy gondolom. Szóval bármennyire is élveztem a játék nyújtotta borzongató kalandot, az árazást túlzásnak érzem, ráadásul jobban is odafigyelhettek volna a fejlesztők a végeredményre. Bár gondolom, az is a pakliban lehetett, hogy a kiadó még a karácsonyi dömping előtt piacra akarta dobni a klasszikus címet, amire aztán talán sokan ugranak. Hát, majd meglátjuk, de véleményem szerint újabb reboot vagy folytatás egy darabig nem várható a franchise történetében, a programot meg csak akkor vedd meg, ha legalább 20 euróra csökkentik az árát. Tényleg sajnálom. Pláne, hogy a könyvtárban elrejtett, Poe-tól és Lovecrafttól származó idézeteket például nagyon élveztem.



TransRoad USA

[IRTA TENEBRA] **Gyerekként sokunk csodálta a kamionsofőrök idillinek tűnő nomád mindennapjait. A TransRoad USA eloszlatja a romantikus ködöt, és megmutatja, hogy a gépmonstrumok vezetőinek élete nem csak játék és mese: a csúf, gonosz Pénz ebbe a mókába is belerondít!**

Családomban két közeli rokon is kamionsofőrként kereste a kenyerét a kilencvenes években. Kisgyerekként azt láttam, hogy két nagybátyám mutatós gépmonstrumokat vezet, rengeteg országban fordul meg, és mikor én is beülhettem a pilótafülkébe, azt képzeltem, hogy a rokonaimnak is akkora élvezet ezekkel a kamionokkal repeszteni, mint Sylvester Stallone hősének a Túl a csúcson című, kultikusan rossz road movie-ban.

Még egyetemista koromban is hangoztattam vizsgaidőszakokban (mikor máskor), hogy én inkább elmegyek kamionozni, de a rokonaim panaszain kívül az olyan játékok józanítottak ki, mint például jelen tesztünk alanya, a TransRoad USA. A német fejlesztőcsapat, a Deck 13 műve ugyanis a Hard Truck-sorozattal vagy az American Truck Simulatorral ellentétben nem a sofőrök, hanem a cégvezetők cseppet sem stresszmentes mindennapjait kísérli meg izgalmas játékká alakítani.

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment GmbH

FEJLESZTŐ
Deck13 Hamburg

MŰFAJ
menedzselős

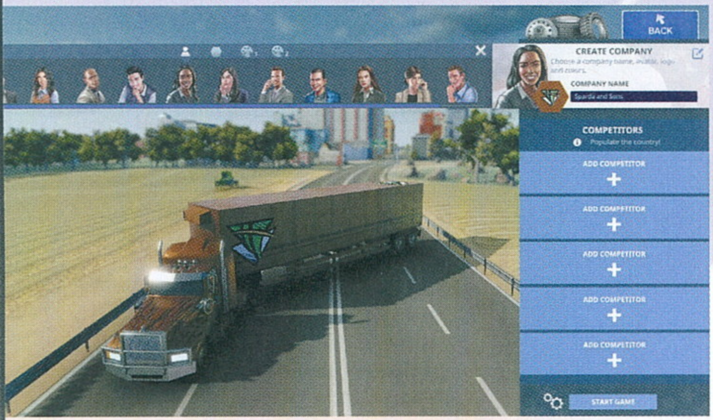
INFO

MEGJELENÉS
PC-re: 2017.11.09.

ÁR
Steamen 24,99 euró (kb. 7830 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3570K 3,4 GHz CPU, 8 GB RAM, 6 GB DX10 VGA, 6 GB szabad hely.

JohnBart év végén hetekig várt egy pár napos kiszállítási idejű monitorra. E mögött is minden bizonnyal Tenebra zsenije állt!



MEGHÓDÍTANI AMERIKÁT EGY SZÁMLATÖMBBEL

A TransRoad USA kampánymódja során egy tipikus amerikai keménylegényt, Billy Bowmant irányítjuk, akit egy napon meneszt a főnöke. Ám Vilmos nem hazudtolja meg az ősapákat, és kesergés helyett azonnal saját céget alakít Augustában. Van egy kamionunk és 150 000 dollár kezdőtőkénk, ami a magas árak miatt viszont nagyjából csak fagyira elég. Habár a TransRoad látszólag egyszerű, ne higgyünk a játék steames adatlapjának, miszerint a program a casual rétegnek szól. A felszínen ez megy: elvállalunk egy megbízást, arra rádobjuk a depóból kész szerelvényünket, és hadd szóljon! Igen ám, de egy adott fuvart csak bizonyos utánfutóval lehet elszállítani, és a TransRoadban a tréler, a kamion és a sofőr külön életet élnek, más-más költségeik vannak. Egy olcsóbb csotrogány is 100 kiló fölött jár, és akkor még nem vettünk trélert illetve nem béreltünk sofőrt. Jó munkásemberünk nem szívbajos néhány hónap után fizetésemelést kérni. És mint a statisztikákból is láthatjuk, az üzemanyag ára is változik. De ez még csak az a része a TransRoadnak, hogy kiállunk a garázsból, és elindulunk Augustából Bostonba vagy Washingtonba. A fuvarokat viszont meg is kell tudni szervezni, mert az egy dolog, hogy bútorokat szállítunk Detroitból New Yorkba, de nem lenne költséghatékony, ha a visszautat üres raktérrel tennénk meg, így vállalni kell megbízást hazafelé is. Ráadásul, ha mondjuk két napunk van leszállítani egy csomagot New Yorkból Detroitba, és mi akkor vállaljuk el a feladatot, mikor elhagyjuk NYC-t, már késtünk is pár órát, ami a megbízóinkat rohadtul nem érdekli, jön a büntetés vagy ne adj' Isten a kötbér. A TransRoadban emiatt pillanatok alatt mínuszba lehet kerülni, és ha már a bank kopogtat az ajtón, akkor rossz hírt kell közölnünk Billy Bowman barátunkkal. Emellett arra is ügyelni kell, hogy fejlődjön a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZERVEZD MEG!

A TransRoad USA egyik kulcsmozzanata a szervezés. Nem is gondolnánk, milyen fontos a fuvarok összehangolása, illetve a csatlakozások pontos megtervezése. Egy menetrendbe három megbízást rakhatunk be, és mindenképp figyeljünk arra, hogy kialakuljon egy háromszög. Vagyis az utolsó fuvar abba a városba szóljon, ahonnan az első indult! Így optimális a szállítás a határidők szempontjából.

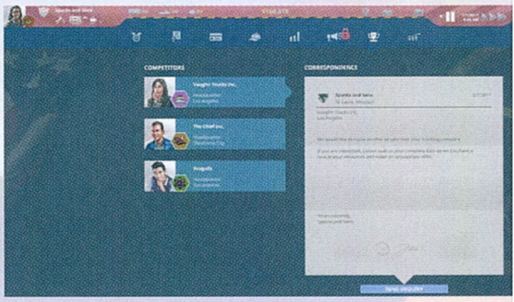
NE OSZD MEG

A játék elején max. két-három kamionunk lesz, ám a megbízások olykor nem csupán egy, hanem akár 10-20 fuvarra is szólhatnak. Csábító, hogy bevállaljunk egyszerre több, egyenként százezres jutalmat ígérő feladatot, de a határidők és a lassú járművek miatt ez necces. Ezért inkább állítsunk rá egy megbízásra több kamiont, hogy azt minél gyorsabban teljesítsük. Több gép, hamar kész!

NE SZÓRD A PÉNZT!

A TransRoad USA nagy csapdája, hogy a kezdő játékos naivan bevásárol, ahogy gyarapodik a vagyona. Igen ám, de attól, hogy mi megvettünk egy gépmonstrumot, még nem nyertük meg a játékot! A megbízásokból befolyt pénzösszegből kell fedeznünk a szerviz- és üzemanyagköltséget, valamint a sofőr fizetését is. Így érdemes akár egy valódi táblázattal kikalkulálni, hogy mi mennyibe fog kerülni.

Nektek is voltak régen kis autóitok? Nekünk is, igaz, akkor még senkit sem érdekelt a KRESZ meg az üzlet.

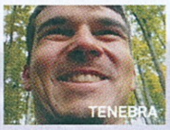


vállalkozásunk és az ügyfeleink köre, melyhez több kamionra és nagy forgalomra van szükségünk. A kampány mellett egyébként van még két játékmód, a testre szabható Quest és a beszédes című Sandbox. Lényegüket tekintve mindhárom játékmódban ugyanazt csináljuk, és mivel a sztori és az oktatórész kábé nulla, így mindegy, melyikkel kezdünk, úgyis nekünk kell kitapasztalni, miként hódítsuk meg Amerika iparágait.

PILÓTAVIZSGA SEM ELÉG

A TransRoad USA tehát összetett és jól átgondolt, kicsit sem casual játék. A probléma csak az, hogy a Deck 13 műve semmilyen támpontot nem ad a kampány első pár szájbarágós üzenetén kívül arra vonatkozóan, miként is kellene menedzselni vállalkozásunkat. Persze annyira nem bonyolult a TransRoad USA, de azért nem mindenki közgazdász diplomával jön játszani, szóval kicsit bővebben el kellett volna magyarázni a játék gazdasági rendszerét. Például nem ártana részletesebben kifejteni a játékbeli fejlődés mikéntjét. Az pedig irtó idegesítő, hogy fogalmunk sincs arról, melyik tréler mire való, de a program csak a szimbólumukat rakja ki a piactól kezdve a megbízásokon át a garázsunkig. Azért egy-egy felugró ablak nem ártott volna, mert ennyi fajta járműtípust képtelenség memorizálni. Ezért háromszor is újra kellett kezdenem a játékot, hogy kitapasztaljam, és pár hét után ne menjek csődbe.

ÉRTÉKELÉS



TENEBRA

A TransRoad közel sem olyan rossz játék, mint amilyennek a legfrissebb javítás előtt tűnt, ám normális oktatórész híján jól működő gazdasági rendszeréhez továbbra sem árt egy közgazdász diploma.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Igen összetett menedzsment rész, addiktív, tengernyi remek zene.

KONTRA

Optimalizálatlan, monoton, frusztrációt okozhat, fapados kezelőfelület.

73%

Továbbá, a program olykor frusztrálóan nehéz. Az még hagyján, hogy a játék elején egy szál kamionnal megalázó 1000-2000 dolláros megbízásokat sem nagyon tudunk határidőre teljesíteni. De ha veszünk egy másik gépmonstrumot, és felbérlünk egy másik sofőrt, akkor ugyan nő a hatékonyságunk, de ezzel a költségeink is. Így a profitunk minimális, és mivel nincs oktatórész, nem is nagyon tudjuk, hogyan lehetne megteremteni a balanszot. Én pl. hiába vállaltam már százezres nagyságrendű munkákat is, melyeket három kamionnal gyorsan letudtam, egyszerűen nem voltam képes a cég bankszámláján szereplő összeget 100k fölé tornászni a járműpark költségei miatt.

És ha nincs pénz, nem tudjuk a főhadiszállást sem fejleszteni, így nem tudunk a marketingre költeni (pedig ez elengedhetetlen a cég ismertebbé tételéhez), nem szerezhetünk jogosultságot mondjuk veszélyes hulladék szállítására, és termé-

Ha egyszer rászánod magad, nehéz kilépni a fuvarszervező szerepköréből. Még ha azért bizony nem is fenékig tejfel a meló...

szetesen a kamionos részlegünket sem bővíthetjük. A pénzszerzés ráadásul igen monoton folyamat, ugyanis a TransRoad játékmenete nagyrészt arról szól, hogy útnak indítjuk a rakományt, lessük-várjuk, hogy célba érjen, majd adjuk az új megbízást. És közben próbáljunk meg nem elaludni! Időgyorsítás mondjuk van, de sokszor még így is uncsi lenne a program, ha nem lehetne letenni a tálcára, hogy két fuvar között mással üssük el az időt.

BORN TO BE WILD

Szóval gyerekek, a kamionosok élete csepet sem olyan, mint a Túl a csúcsonban láthattuk! Jóllehet, a hangulatot feldobja a TransRoad USA kiváló zenei anyaga. A dologban mondjuk van turpisság, így nem is annyira a Deck 13 érdeme ez, de kétségtelenül jó ötlet, hogy valódi online rádióállomásokat integráltak a programba (ezt egyébként mi is megtehetjük kedvenceinkkel).

Így benyomtam a Classic Rock Replayt, és ordíttattam a Black Sabbathot, a Deep Purple-t, Bon Jovit vagy a Mötley Crüe-t, ahogy a nagybátyám tette a kilencvenes években, mikor az utakat rótta. Mondjuk az érdekes volt, mikor egy ötvenes évek slágereit játszó rádióban felbőgött a Steppenwolf Born to be wild című, egy évtizeddel későbbi klasszikusa, de ez nyilván nem a TransRoad hibája.

A TransRoad egyébként kezdetben nagyon bugos volt, ezért ne lepődjetek meg, ha Steamen rossz véleményeket olvastok róla. Még én is találkoztam a program korábbi verziójával, és tényleg szánalmas hibákkal volt tele, a klasszikus fagyásokon túl a zene is felháborítóan bugos volt. Egyszer azért kellett ctrl+shift+esc-kel kikapcsolnom a játékot, mert a drága nem akarta leállítani az egyik számot a pause gomb megnyomása ellenére, én meg már elindítottam egy újat, meg még egyet, de a program befagyott, és akkora hangzavar keletkezett, hogy majdnem kiszakadtam a téridő-kontinuumból. És az jelenleg is probléma, hogy ha egy új streamet kapcsolok be, a másik nem áll le automatikusan. A fapados kezelőfelület mellett a optimalizációval is akadnak még gondok, mivel a nem túl szép játék sebessége még oké, ám irtó sokat tölt, és indokolatlanul sok memóriát zabál. Szerencsére a legújabb javítások játszhatóbbá tették a TransRoadot, és végre egy közel sem világmegváltó, nem is annyira szórakoztató, de motiváló, sőt bizonyos sikerélmények után mérsékelten addiktív játékká vált a Deck 13 műve.

Az igazi fuvarszervezőt még az olyan váratlan helyzetek sem rémítik meg, mint a Pentagon hirtelen feltűnése a városban.

ÓVATOSAN A KÖLCSÖNNEL!

Nagyon csábító, hogy kölcsönt vegyünk fel. A program felkínálja ezt a lehetőséget, mikor kamiont vagy trélert vásárolunk, és akár mínuszba is kerülhetünk. Semmi gond, a bank fedezi! Ám a tapasztalat azt mutatja, hogy ez több kárt okoz, mint amennyi hasznot hoz, mivel ott az a fránya kamat, ami miatt az életben nem fogjuk tudni ledolgozni az adósságot, és lehúzhatjuk a rolót!

NE VÁLLALJ EL MINDENT!

A TransRoad logikája szerint a fejlődéshez szükséges pénz akkor folyik be, ha minél több megbízást vállalunk el. Így a hitel mellett az is csábító, hogy telepakoljuk jól jövedelmező feladatokkal a menetrendet. Ám ha kevés a kamionunk, hiába tűnik jónak a szervezés, de nem tudjuk időben teljesíteni a megbízást, kapjuk a büntetést, és kilapátolunk az ablakon egy csomó pénzt.

LASSAN TERJESZKEDJ!

Rögtön a TransRoad elején elsunnyoghatunk a keleti partról egy-egy megbízás erejéig akár Amerika szívébe is. Azonban nem érdemes csavarogni, mivel a cél az, hogy egy erős bázist alakítsunk ki magunknak, ez pedig csak úgy lehetséges, ha a főhadiszállásunkat és környékét fejlesztjük a helyben vállalt megbízásokkal. Ha már mindent kimaxoltunk, később a nyakunkba vehetjük az egész országutat.

A JAVÍTÁS SZÍVÁS!

A TransRoadban nem elég a sok üzleti hercehurca, a program a rendszeres karbantartással is boldogít minket. Semmiképp se várjuk meg, míg sofőrünk jelez, hogy el kéne vinni szervizbe a járgányt! Figyeljük, hogy hány mérföld van még a kamionban, és eszerint vállaljunk el egy megbízást, mert a szervizelés miatt akár 2 nap is kieshet, ám az ügyfelek ezt bizony nem nagyon fogják tolerálni!

A SRÁCOK A FÖLD ALATT DOLGOZNAK

SPELUNKER PARTY!

[ÍRTA BATE] **A látszat csal – akár ez is lehetne a cikkünk alcíme, hiszen a kifejezetten bájos grafikával megáldott Spelunker Party! első blikkre könnyed platformer élménynek tűnik, pedig a jópofa külső alatt valójában egy kellemesen szivatós program lakozik. Ami igazából nem is olyan meglepő, hiszen a valaha készült egyik legnehezebb játék szellemi örököséről van szó.**

Az eredeti Spelunker több mint harminc éve, 1983-ban látta meg a napvilágot Atari 2600-ra, és a program elindítását követően egy barlangkutató irányításáért feleltünk, egyre mélyebbre hatolva egy barlangrendszerben, hogy ráleljünk a mesés kincsekre. A több masinára (C64, NES stb.) is kiadott játék klasszikus platformer volt, méghozzá az igazi szivatós fajtából, és föld alatti móka akkora nyomot hagyott az egyetemes játéktörténelemben, hogy 2009-ben még egy Spelunker HD néven futó utánérzés is készült belőle, de az ősjáték ihlette a szintén irgalmatlanul nehéz Spelunkyt is. Az utódlás viszont ezzel még korántsem ért véget, hiszen 2015-ben megjelent PS4-re és PS Vitára a nagy elődön alapuló Spelunker World, majd 2017 végén a Spelunker Party!, ami a két évvel korábbi megjelenés PC-re (Steam) és Nintendo Switchre átdolgozott, de még mindig kifejezetten szórakoztató változata.

A BARLANGÁSZAT PRAKTIKÁI

A játékmenet alapjai semmit nem változtak az elmúlt 34 évben: adott a hősünk, akivel egyre mélyebbre kell hatolnunk egy barlangrendszerben, ami folyamatosan megnyíló pályák sokaságát jelenti. Egy-egy terület több szakaszra van bontva, a teljesítés után válnak elérhetővé az újabb részek, a rendszer ráadásul egy idő után elágazik, sőt a korábban felfedezett járatokba vissza is lehet térni, hogy felfedezzünk minden rejteket, illetve begyűjtsük a cuccfejlesztéshez szükséges extra értékeket.

A játék elején két karakter áll a rendelkezésünkre: egy fiú és egy lányka, köztük a pályák között bármikor válthatunk, amire szükség is lesz, hiszen a kalandunk során begyűjtött felszerelések között akadnak olyanok, amiket csak az egyikük tud használni. A ránk váró szakaszokon nemcsak az a lényeg, hogy eljussunk A-ból B-be, de pénzt és értékes kincseket is gyűjthetünk – előbbiből vásárolhatunk, utóbbiak pedig hasznos kiegészítőkké állnak össze. A begyűjtött cuccok három kategóriára (fejfedő, ruha, extra kiegészítő) oszlanak, mindegyik speciális tulajdonságokkal rendelkezik, ráadásul fejleszthetők: a használatuk XP-t eredményez, de a folyamatot felgyorsíthatjuk drágakövek beáldozásával is. A hősünk mellé idővel valamilyen állatka (kutya vagy cica) is csatlakozhat, aki nemcsak extra társaság lesz, de a különböző jószágok egyedi tulajdonságokkal is rendelkeznek: az első eb például képes a pályák eldugott kincseinek kiásására. Bónuszként az első órában megnyitható a Pooch nevű kutyus is, akit ugyan nem vihetünk magunkkal a föld alatti járatokba, de egy (pénzért vásárolható) cukorkáért cserébe bármikor elszalad nekünk olyan speciális kiegészítőkért, amik jól jöhetnek kalandjaink során.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Tozai Games, O-TWO

ÉRTÉKELÉS

Jól felépített, fejlődést és folyamatos lootot biztosító, fokozatosan nehezedő és kifejezetten addiktív platformer.

GÉPIGÉNY

Core i3 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 2 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nem dob azonnal a mélyvízbe, a fejlődési rendszer jól ki van találva, a látvány az egyszerűségében is jópofa.

KONTRA

Nem túl eredeti ötlet, másba viszont nem nagyon lehet belekötni.

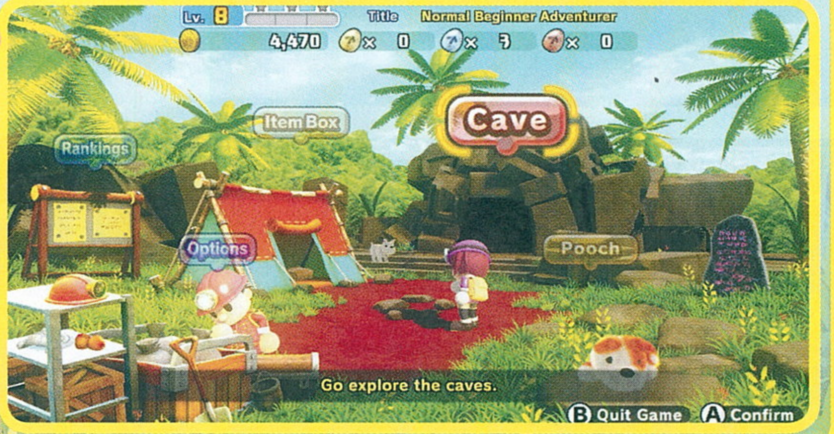
82%

Elsőre könnyednek és jópofának tűnő kincsvadászat, amitől azért könnyen ki is hullhat az ember haja. De közben élvezi.

LEJJEBB, EGYRE LEJJEBB

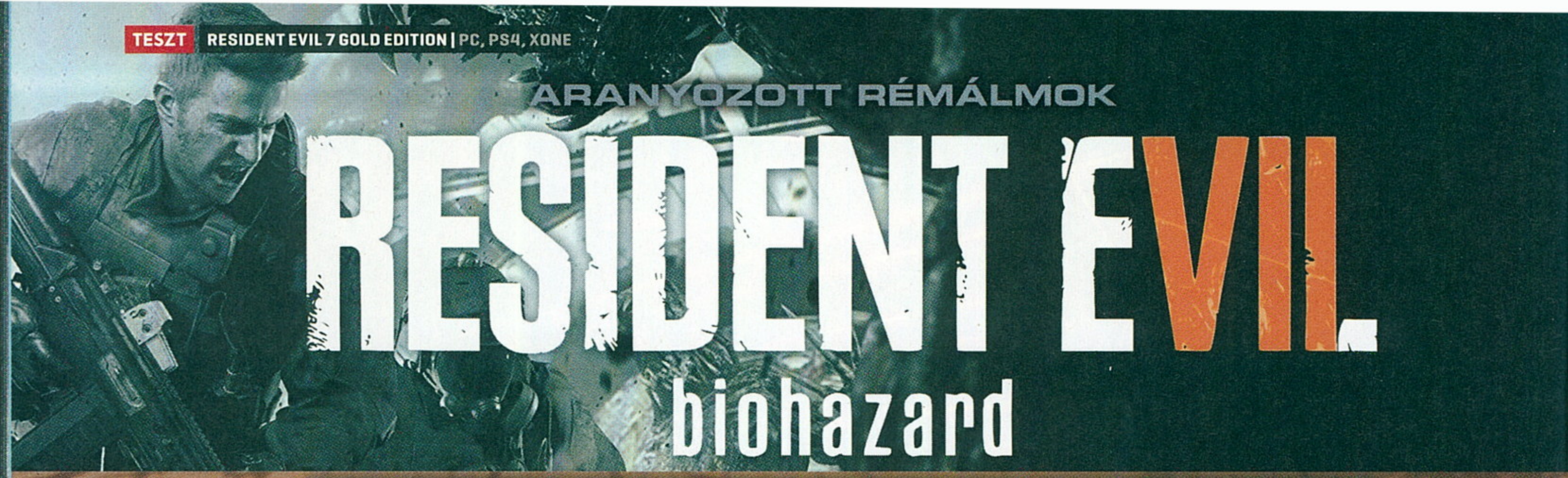
A Spelunker Party nem éppen könnyű játék, de kezdetben még nem okoz hajhullást. A fejlesztők nem dobnak azonnal a mélyvízbe, fokozatosan ismerjük meg a játék rendszerét és a különböző lehetőségeket, majd a tizedik pálya környékén beindul az igazi móka: már nemcsak az ellenfelekre és a csapdákra kell figyelnünk, de arra is, hogy jól taktikázzunk azokkal a jelzőlámpákkal, amik újratöltik az órát, ami folyamatosan visszaszámol, és a nullát elérve a halálunkat okozza. Denevérek, szellemek, tüskés árkok, liánok, lengő és guruló kövek, akadályok, kapcsolók és egyre furmányosabb járatok keserítik meg az életünket, miközben nagyon figyelnünk kell arra, hogy akár egyetlen rossz ugrás is azonnal az életünkbe kerülhet – utóbbiból nem áll végtelen a rendelkezésünkre, szóval néhány rossz lépés/döntés után máris kezdhetjük elölről az aktuális pályákat.

Ahogy előre (azaz egyre mélyebbre) haladunk, úgy változik a világ, úgy nő a kihívás és a szívatási faktor, a jópofa külső alatt dolgozó rendszer viszont adja alánk a lovat, hiszen a megnyitható cuccok, a rejtett részek és az egészen jól kiegyensúlyozott nehézség folyamatosan arra sarkallja az embert, hogy újra és újra nekivágjon a megnyíló és már megnyitott járatoknak. A játék címében ráadásul nem véletlenül szerepel a party szó, ugyanis kettesben, vagy akár négyesben is nekiállhatunk a mélység felfedezésének, online vagy lokálban is – utóbbi esetében adott az osztott képernyő, szóval akár családi kincsvadászat is kerekedhet a Spelunker Party elindításából. G



REPUBLIC OF GAMERS
ASUS ROG
GL553VD + NEREUS
GAMER NOTEBOOK
AJÁNDÉK ASUS
TÁSKA
GL553VD-FY047
INTEL® CORE™ I5-7300HQ PROCESSOR 2.5 GHZ
8 GB DDR4 RAM
128GB M.2 SSD
1 TB 7200 RPM 2.5' HDD
NVIDIA GEFORCE GTX1050 4GB GDDR5
278900FT
DIGIPRIME.HU
WWW.DIGIPRIME.HU I INFO@DIGIPRIME.HU I +36(70)286-4298 I 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B
intel
CORE i5
7th Gen
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i5 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
ASUS

ARANYOZOTT RÉMÁLMOK



RESIDENT EVIL biohazard GOLD EDITION

[ÍRTA BÜJTI] Majdnem egy év alatt minden kiegészítőt megkapott a Resident Evil-sorozat legutolsó, kifejezetten jól sikerült epizódja, így elérkezett a Gold Edition ideje, ami mindent egyben kínál. A kérdés már csak az, hogy vajon érdemes-e beruházni a kibővített változatra.

Az utolsó néhány rész ismeretében nem vártam nagy visszatérést, mégis, a 2017 elején megjelent hetedik Resident Evil méltó lett a klasszikus elődök hírnevére, és elsőként lépett úgy belső nézetbe, hogy ezzel sem a játékmechanika, sem a játékélmény nem csorbult. Bővebben a 2017/02-es Guruban olvashatsz az alapjátékról (sőt a 2017/12-es számban az év legjobbjait bemutató összeállításunkban is megtalálod), ezúttal inkább az azóta érkezett kiegészítőket mutatom be. Magáról a fő kampányról igazából annyit érdemes tudni, hogy Ethan Winters egy rejtélyes felvétel megtekintését követően felesége keresésére indul, aki egy tanyán rekedt az azt birtokló redneck, és nem mellesleg teljesen őrült famíliának hála.

Fertőzöttek, kannibálok, mutánsok... mindenféle gyomorforgató csúfság felbukkan a bő 10-12 órás végigjátszás alatt, ami leginkább a túlélésről szól (újra, hála az égnek), és noha a belső nézet kicsit változtat a recepten, az eredeti formula több összetevője is visszatér. Például a remek pályakialakítás a később megnyitható folyosókkal és szobákkal – avagy ha valamerre nem tudsz eljutni, az néhány óra múlva esélyesen még nagy jelentőséggel fog bírni. Vannak megint emblémák, létfontosságú tárgyak, amik kulcsként funkcionálnak, avagy ezen a ponton már tényleg nyugodtan mondhatom, hogy a RE7 visszatért a gyökerekhez, részben a nosztalgiából táplálkozik, de emellett képes rá, hogy modern legyen a látvány és a fejlesztett játékélmény miatt. A külcsín ugyanis pazar, a játék még VR-ben is jól mutat (ez PS-exkluzív funkció, avagy aki konzolon játszik, ne hagyja ki a testközeli élményt – garantált a libabőr), de az irányítás és minden más összetevő is a helyén van, tényleg olyan, mintha egy szimpla férfi bőrébe bújnál, aki a feleségéért küzd. Ez volt az alap, erre érkezett több DLC képében a bővítés. A 30 eurós (kábé 9400 forintos) sztori mellé megvásárolható, szintén 30 eurós season pass pedig két Banned Footage című csomagot kínált, az ingyenes Not a Hero extra küldetést, valamint a befejező End of Zoe bővítményt. Maga a Not a Hero bárki számára hozzáférhető, a szezonbérlet pedig nagyjából 10 euróval csökkenti az összes DLC árát, bár a maga 50 eurójával még mindig a Gold Edition a legjobb vétel, már ha az árakat nézzük. De mi van akkor, ha a minőséget is?

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

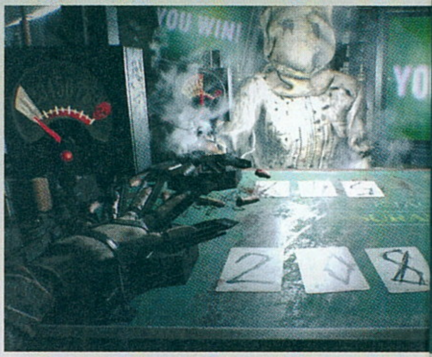
MŰFAJ
túlélőhorror

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.12.

ÁR
Steamen 50 euró, avagy nagyjából 15 700 forint, PS4-re 14 990 forint.

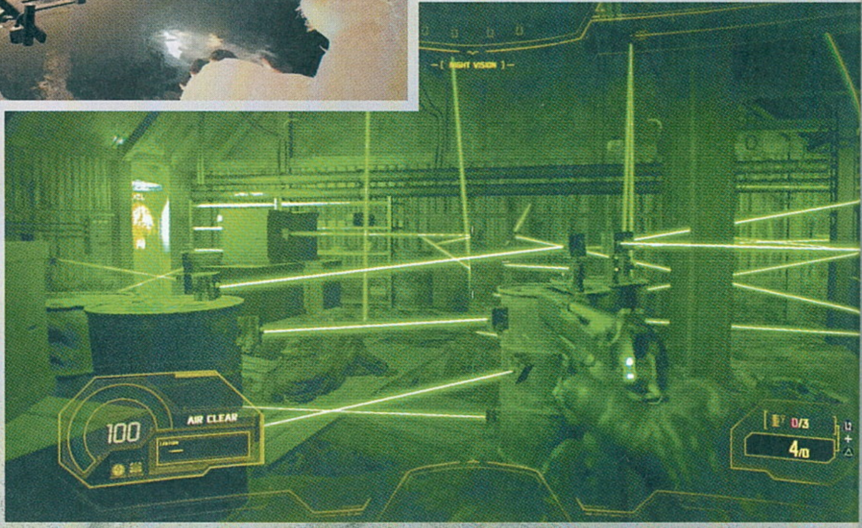
GÉPIGÉNY
Intel Core i5-4460 2,70 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 vagy Radeon R7 260x VGA (2 GB VRAM), 34 GB hely.

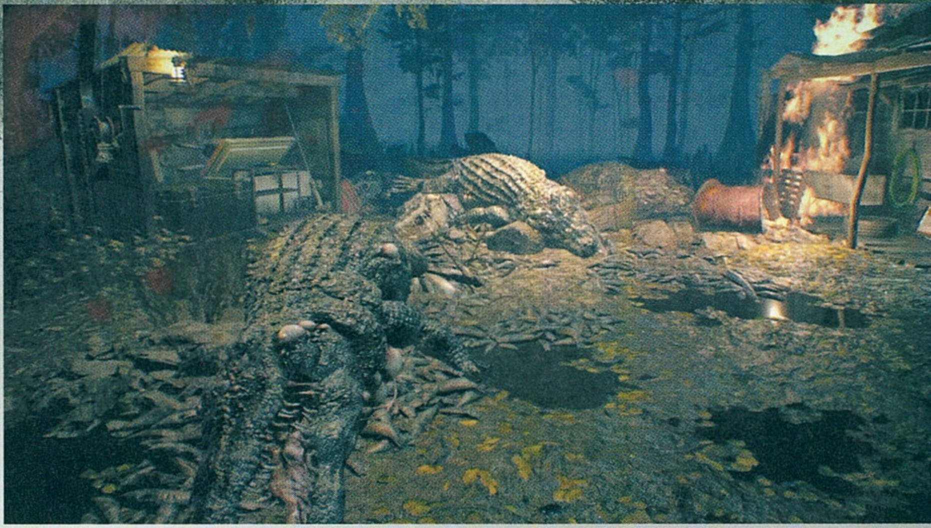


HOSSZABB, KEVESEBB, VÁGATLAN

A Banned Footage (utalva ezzel a bizonyos országokban feketelistára került régi horrorfilmekre, amik durva tartalmuk miatt kapták az ítéletet) fura egy kiegészítés. A 10 eurós első epizód január 31-én jelent meg, szinte rögtön az alapjáték után, és három minijátéknak nevezhető fejezetet tett hozzá a sztorihoz. A Bedroom egy szabadulós misszió, ahol a székhez kötözött főhőssel kell tárgyakat megtalálni és használni a kijutás felé vezető úton. A Nightmare egy érdekesebb feladatot ad, legalábbis a játéktól szokatlan a megvalósítás: ahogy telnek az órák, azokkal együtt egyfajta hordamódként érkeznek a szörnyek, a lényeg pedig az, hogy túléld az éjszakát. Közben alkatrészeket kapsz, amikből vásárolhatsz (életerő, töltény, fegyver) vagy csapdákat állíthatsz (automata ágyú, bomba),

Chris már nem a régi, annak idején egy egész kontinensnyi fertőzöttet ledarált egy géppuskával, most meg egy is sok.





Gyerekek, ne feledjétek, hogy a zöldpenész-mérgezés komoly dolog, könnyen zombimutánshulladékká változhattok miatta!

az ellenfelek meg persze egyre durvábbak. A pincerendszert mindenesetre nem ettől a játéktól fogod megszeretni, az biztos. Az Ethan Must Die az utolsó minijáték, aminél egy adott pályarészen kell eljutnod a főellenfelet jelentő családtagig, miközben összegyűjtögeted, amit csak lehet.

A Banned Footage 15 eurós folytatása február 14-én jelent meg. Ebben a 21 csak egy szimpla kártyajáték... már amennyiben „szimplának" számít, hogy 21-ezés közben a vesztes először az ujjaitól búcsúzhat, majd az életétől is. A Daughters viszont jófajta kiegészítése a történetnek, egészen pontosan előzménye, elvégre Zoe szemszögéből azt mutatja be, mi történt Bakerékkel azon az éjszakán, amikor elszabadult a pokol. Ráadásként pedig ott a Jack's 55th Birthday, ami egy vicces kis apróság, amiben néhány pályán kell a születésnaposnak ételre és innivalóra vadászni a kalapokba bújt szörnyetegek között.

A két Banned Footage mondhatni, teljesen felesleges és felejthető, de azért ez nem teljesen igaz, elvégre a Nightmare azoknak kedvez, akik szeretik a hordamódot, míg a Daughters nekem kifejezetten tetszett az előzmény bemutatásával. És akkor még nem beszéltem a partijátékról (VR-támogatás ebben az esetben sajna nincs), avagy a szülinapi zsúrról, amin szimplán nevetgéltem és vigyorogtam, miközben a jó öreg Jack csak úgy tolta magába a megszerzett extrákat. Más kérdés, hogy összesen 25 eurót mindezért nem adtam volna ki, maximum 10-15 az, amit szerintem megér, de egyébként a 30 perces minijátékokkal is el lehet ütni az időt.

ÉRTÉKELÉS

Az alapjáték még mindig zseniális, már amiatt megéri beruházni a teljes verzióra, noha a kiegészítők átlagosan nem sokat tesznek hozzá az élményhez.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Remek látványvilág, PS-en VR-támogatás, nyomasztó hangulat, fejtörők és keresgélés, avagy valódi visszatérés a széria alapjaihoz. A kiegészítők közül az End of Zoe különösen ajánlott.

KONTRA

Az alapjáték jó volt, de a DLC-k közül csak egy ajánlható nyugodt lélekkel. Ha a Resident Evil 7 ott van a könyvtáradban, maximum az End of Zoe kiegészítőre költs, a többit hagyd a fenébe.

86%

AJÁNDÉK LÓ... ÉS A FIZETŐS

December 12-én, a Gold Edition megjelenésekor pedig megérkezett a két utolsó nagyobb DLC is. A darabonként kábé másfél órás kiegészítők közül a Not a Hero ingyenes mindenki számára, avagy a korábbi vásárlók akkor is letölthetik, ha nem vették meg a season passt, csak az alapjátékot. A sztoriban a sorozat egyik kedvence, Chris Redfield tér vissza, hogy leginkább az eredeti kampány egyik legunalmasabb és legrosszabb helyszínén lehessen vele lövöldözni. Csapdák, nehezítések kísérik útját, meg néhány fejlesztés, amivel aztán a mérgezést el lehet kerülni, illetve a sok sötét járathoz a karakter végre lámpára tesz szert, de igazság szerint semmi extra nincs a kalandban.

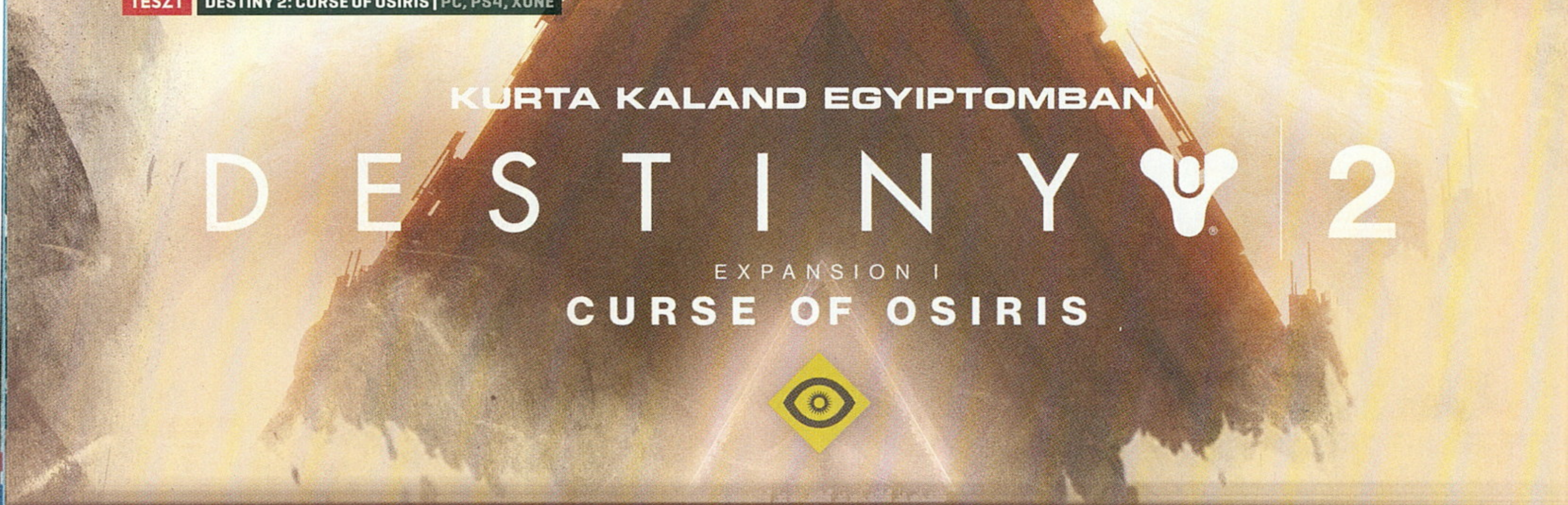
A Capcom egy, a többi horrorsorozattól szokatlan megközelítést választott a Resident Evil 7 DLC-ihez, és ennek csak örülhetünk.

A szintén 12-én megjelent, 15 eurós End of Zoe viszont annál izgalmasabb. Itt ugyanis a tragikus sorsú, Ethan által hátrahagyott Zoét kell megmenteni a család egyik tagjával (aki mintha a The Last of Usból lépett volna elő) – aki nem használ lőfegyvert. Emiatt a mocsárban és a birtokon a puszta öklöddel eshetsz neki a szörnyeknek, a karakter ugyanis bombajó bokszoló, és puszta kézzel legyűr bárkit. Vagyis majdnem bárkit, mert feltűnik a nemezis, a Mocsárlényre hajazó főellenfél is, akivel aztán alaposan meggyűlhet a bajod, de szerencsére lesz segítséged egy igazán ütős fegyver képében. Ebben a küldetésben plusz fegyvert, életerőtöltőt, de akár egy dárdát is lehet barkácsolni, utóbbival az alligátorokat vadászhatod le, merthogy bizony azokkal is találkozol. Nem utolsó sorban pedig a DLC-vel kerek befejezést kap a teljes sztorivonal, ami szintén nem hátrány, ezzel tényleg nagyjából korrekt pontot téve az elmeselés végére. Más kérdés, hogy amikor mindenkit bucira versz, elég fura nem arra gondolni, hogy korábban miért szenvedtél egy képzett katona bőrében (Redfield, te haszontalan), amikor a hatástalannak tűnő lőfegyverek helyett puszta ököllel többre mész.

NEM MIND FÉNYLIK, AMI ARANY

Mindent összegezve az End of Zoe ajánlott kiegészítő, a többi között pedig van olyan, amelyikkel el lehet szórakozni, de egyik sem kihagyhatatlan. Éppen ezért, noha az alapjátékot kötelezőnek tartom a horrorjátékok kedvelőinek (akiknek azért jó évük volt 2017-ben, mert mind a The Evil Within 2, mind az Outlast 2 jó lett, és akkor a kisebb fejlesztések szóba sem kerültek), a Gold Edition jelenleg kihagyható. Persze már jelenlegi árán sem vészes, a fő kampány miatt mindenképpen megéri a vásárlás, de a kiegészítők többsége nem tesz annyit a sztorihoz, hogy azokat kifejezetten ajánljam.

Leárazás után azonban kérdés nélkül kosárba a Gold Editionnel, sőt, ha úgy véled, hogy szívesen beleugranál néhány extra küldetésbe, miután kivégezted a kampányt, akkor azt mondom, hogy ne várj a teljes változattal. A Resident Evil 7 ugyanis tényleg nagyszerű lett, és ha azt veszem alapul, hogy egy játék áráért (gondolok itt a Gold csökkentett értékére, ami 15 000 forint) az alapjáték mellé további határónyi bónusztartalmat is kapsz, akkor az tényleg nem olyan rossz üzlet.



KURTA KALAND EGYIPTOMBAN

DESTINY 2
EXPANSION I
CURSE OF OSIRIS

[ÍRTA BÖJTI] **Még csak pár hónapja startolt el a végzetünk javított, szebb és jobb, de nem annyira folytatásszagú második része, és máris itt az első kiegészítő. Mindez kevés szép emléket idéz fel a régi Destiny-játékosokban, örülni pedig sajnos most sem nagyon lehet, még ha ezúttal nem is olyan borzalmas a helyzet, mint három esztendővel ezelőtt volt.**

A szomorú és kicsit kiábrándító helyzet az, hogy a tartalmi bővítgetés, illetve a kitartó játékosok honorálása mindig is az egyik nagy gyengesége volt a Destinynek. Persze az állításomat több példával is alá tudom támasztani, ugyanis elfelejtve vesszőparipámat, avagy a „tízéves tervet", még mindig van mit az Activision és Bungie orra alá dörgölni. Mondjuk az, hogy megvetted a megjelenéskor a 2013-as alapjátékot, majd vért izzadtál benne az első fejlődési rendszernek hála, aminél agyon kellett grindelni magad ahhoz, hogy kicsit jobb cuccokat szerezhess, majd villámgyorsan jött a kiegészítők híre.

A The Dark Below és a House of Wolves, avagy az első két bővítés azonban sekélyesebb volt, mint egy szappanopera-epizód a tévében, ami a lelkesedést is kellően letörte. Aztán jött a Taken King, ami végre normális sztorit és egyéb kontentet is tartalmazott (persze egy évvel a megjelenés után, hát köszi), majd ismételten majdnem egy esztendővel később futott be a Rise of Iron. Mondjuk akkor már a kutya sem foglalkozott vele, kevesen tartottak ki a drágán mért DLC-k miatt, inkább az új érkezők estek bele a végzetükbe, hála a „teljesebb" kiadásnak, amit a Taken King idejében a „teljes" kiadás előzött meg – ennek köszönhetően viszont pont a legrégebbi Guardianek lettek kizsigerelve, semmibe véve.

Arról nem is beszélve, hogy az utolsó bővítményt a PS3-as és X360-as vásárlók már eleve nem élvezhették ki. Igen, azok, akik szintúgy az első pillanatban beleugrottak a nagyszabásúnak és hihetetlen hosszúnak ígért kalandba. Szóval nem véletlen, ha a kiegészítők és később érkező extra tartalmak miatt kicsit gyanakodóvá vált a közönség, hiába a PC-s változat, hiába az amúgy tényleg remek kampány (részletesebben a 2017/10-es és 11-es számainkban olvashatsz az alapjáték konzolos illetve PC-s verzióiról). Ez mondjuk az eladásokon és a fogadtatáson is látszódik: annak idején mindenki a Destinyről beszélt, mindenki azt akarta hónapok múltán is – nos, ez a második részről nem mondható el. Nem ártott volna tehát némi extra muníció, ami életben tartja a játékot, fellobbantja a lelkesedés szikráját. Talán nem árulok el nagy titkot – ez ismét nem jött össze, sőt, az EA Battlefront 2 fiaskója után az Activisionnek is sikerült kiborítania a bilit.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.05.

ÁR
A Blizzard áruházában 20 euró, avagy nagyjából 6300 forint a kiegészítő, PS4-re 6000 forint.

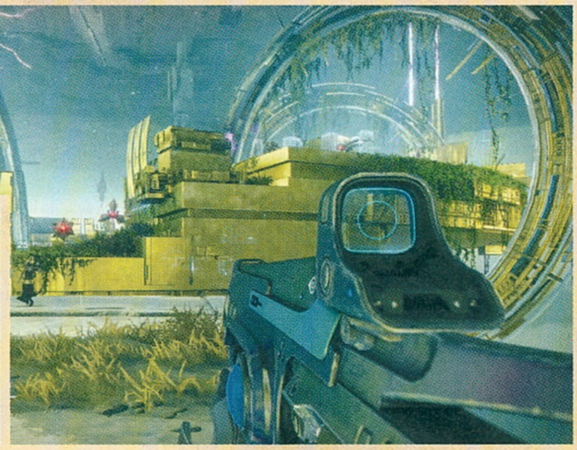
GÉPIGÉNY

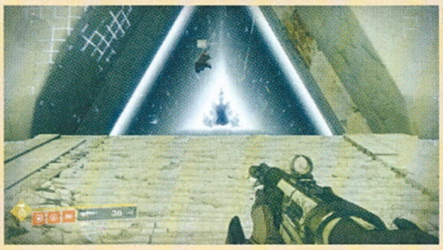
Intel Core i3-3250 3.5 GHz vagy AMD FX-4350 4.2 GHz CPU, GeForce GTX 660 vagy AMD HD 7850 VGA, 6 GB RAM, platformtól függően minimum 44, maximum 88 GB HDD, futtatásához az alapjáték is szükséges.

A Destiny 2 új DLC-jének is az a legjobb része, ami már az alapjátéko(ka)t is sikerre vitte: a lövöldözés okozta élmény.

EGYIPTOMI ŐRZŐ-VÉDŐ SZELLEM

A sztori ott folytatódik, ahol az alapjáték abbamaradt, avagy a nagy krízis el lett hárítva, meg lett oldva: a játékosok (a Guardianek, avagy őrzők) alaposan elverték a légiót, a hatalmas óriások után azonban ismét zavart érezni az Erőben. A nyomok a Merkúrra vezetnek, ahol aztán feltűnik egy fura, látomásszerű alak, aki Osirisnek hívja magát, majd az időt manipuláló alaknak nyoma vész, hogy a hősök kapcsolataitól jött infók alapján egyértelművé váljon, hogy ismét nagyobb vihar alakult ki a biliben. Osiris ugyanis az őrzők egyik legjobbja volt, egy igazi legenda, de aztán eltűnt, a Merkúron észlelt anomáliák pedig nagy gondokat jelenthetnek.





PROMÉTHEUSZ GYILKOS EREJE

Kisebb botrányt váltott ki a feladatokhoz kötött szintlépések mellett a Prometheus Lens elnevezésű fegyver megjelenése, azt ugyanis első körben csak a DLC vásárlói szerezhették meg, a lézeres Energy-rangsorolású puska pedig másodpercek alatt végzett a többi játékossal, csak jól kellett célozni. A kiegészítőt birtokló Guardianek elözönlötték a PvP-összecsapásokat, tiszta lézershow alakult ki, ami értelemszerűen felbosszantotta azokat, akik csak az alapjátékkal rendelkeztek, és a régi fegyvereikkel nem tudtak szembeszállni Prometheus erejével. Végül a Bungie a Xûr nevű, ideiglenesen felfelbukkanó árusnál is elérhetővé tette a fegyvert (mindenki számára), amihez csak 29 Legendary Shards szükséges, megvásárlása után pedig tovább is lehet fejleszteni. Más kérdés, hogy az első hétvége után ideiglenesen nerfelték is a fegyvert, amivel szinte használhatatlanná tették, így a végleges megoldásra januárig kell várni. Pedig valljuk be, olyan jó móka volt az instakilles lézershow...

Avagy, magyarra fordítva a történeti szálat: gebasz van, közeleg a vég, meg a Vex: egy gépesített ellenfél, amely a virtualitásból eredeztethető, ezúttal még vezetőt is kapva. Panoptes pedig olyan, mint bármelyik boss: gonosz és... gonosz, bármit elpusztít, közben meg véletlenszerűen generálja a saját kis szemétdombját, ahol kapirgálhat. Nos, ez az Infinite Forest, ami végtelenszámban szimulál életet és helyszínt, az viszont már más kérdés, hogy ész nélkül, pont úgy, mint a No Man's Sky a megjelenésekor. Ennek hála akárhányszor térsz vissza az „erdőbe" (van egy kis CoD: Black Ops 3 is kialakul (magában hordozva a lehetőségét a mitológia futurisztikumba építésének). A gond az, hogy amikor kiugrunk a világítótoronyból, ami az érkezési helyszín, a levegőben lebegve szinte be is látjuk a teljes területet. Ami nem túl nagy, egy tartalmasabb kiegészítő tízszer ekkora, ez nagyjából egy 10 dolláros, 2-3000 forintos DLC-ben mutatna jól, némi multis extra mellett. A tüzet a fejlesztők a véletlenszerűen generált Infinite Foresttel próbálták oltani, de az meg éppen úgy nem működik, mint ahogy máshol sem jók a hasonló megoldások. Szóval kevés a tartalom, arról nem is szólva, hogy a

A Destiny 2 sem lesz velünk tíz évig, de ha tartalmas DLC-kkel látják el, hosszú ideig lövöldözni fogunk benne.

a dologban), már az első szint kitisztítása után megunod a sablonos kialakítást, ami minden pálya (és így kapu) megnyitása után újabb ismétlődő köröket eredményez, csak más elrendezésben és más ellenfelekkel. Ami persze ismét felvet egy kérdést, de maradjunk annyiban, hogy a jó Panoptes egyszerűen csak iszonyatosan polkorrekt arc, így aztán, bár ő a rideg MI megtestesítője, saját világképében a légiót és a többi mitugrász frakciót és fajt is szívesen látja.

JÓ LENNE, DE...

Maga az Egyiptomra hajazó Merkúr egyébként brutálisan jól néz ki, nagyon hangulatos a színeivel, fényeivel, szobraival és építményeivel. Ebből a helyszínből valami hatalmas dolgot lehetett volna kihozni, miközben az Osirisból kiinduló alternatív sztorivonal Curse teljes kampánya 4-5 órára rúg, még akkor is, ha jó alaposan körülnézel, és egyedül futsz neki. Hogy ebben van egy aprócska, „húúúdeimádom" kinézetű és kialakítású rész, amit ismétlődő és lélektelen járatok egészítenek ki, az már inkább csak ront az egyébként sem fényes összképen.

Na jó, nem leszek igazságtalan, mert a régi világkép gyönyörű, veri a No Man's Sky összes bolygójának panorámáját, avagy mindenen, amit emberkéz alkotott látható, hogy a Bungie dizájnerei továbbra is értik a dolgukat. Ehhez jön pár armor és fegyver, a fejlesztéseknél jelenlévő maximális szintemelkedés (20-ról 25-re), a Power Level emelése 300-ról 330-ra (azaz igazából 335-re), a pár új Crucible pálya a PvP-hez, illetve az új Heroic Strike és a soron következő Raid megjelenése. Persze az új egymás elleni pályák is jók, ahogy a fifikásabb, csapatmunka-orientáltabb Raid is, de hosszú távon mindez nem elég a nagy örömhöz, valami komolyabb kontent is kellett volna a DLC-be. Más kérdés, hogy a Destiny első részéhez megjelent The Dark Below-hoz képest még ez is egy újabb lépcsőfok, noha első körben ez a pofátlanság terén is tetten érhető volt.

VAN MÉG REMÉNY?

Úgy adódott ugyanis, hogy a Curse of Osiris megjelent, masszív frissítést hozott magával, a pározmmal pedig jól bele is ugrottunk a kalandba. Néztem a tartalmat, nyitogattuk az extrákat és újdonságokat, aztán naivan azt gondoltam magamban, hogy a sztorin és a PvP extra pályáin kívül minden az update-ben van, az mindenki számára elérhető, aki megvette az alapjátékot. Nos, ahogy azt Móricka elképzeli. Az új Raid szinthez kötött, ami ugyan nem meglepő, eddig is így volt, mondjuk 300-as szinten, meg 270-esen (a Curse of Osiris történetes módja például 200-as limitet kíván meg, ami amúgy meg vicc az alapjáték és pár óra után, mert röhögve átrohansz rajta), csakhogy bizonyos kihívások immáron 330-as szintre ugrottak, miközben nem az Osiris-csomaghoz tartoznak, avagy ismét sikerült magasról tojni a játékosokra. Nem beszélve arról, hogy az első héten milyen előnyt szereztek a játékosok a PvP során, ha a DLC a birtokukban volt, azokkal szemben, akiknek nem. Ja, balansz ugye... mert a megjelenés hétvégéjén bizony mindenki Prometheus Lensszel a kezében szaladgált a kompetitív módokban, köszönhetően annak, hogy az ellen kevés más fegyver volt esélyes (erről a mordályról a keretes írásban olvashatsz bővebben).

Egyébként volna remény, az Osiris sok esetben élvezetes, a plusz pályák is jók, a hangulat is rendben van, meg tényleg, az első Destiny korai kiegészítőihez képest már ez is előrelépés. De az Osiris így is csak kicsit jobb, mint a világ két leghasználhatatlanabb, drágán mért DLC-je (a Dark vagy a House), ráadásul több szempontból is aggályos (bár szerencsére hamar lépett a kiadó, egy hét után a szintkorlátokat is visszavonta, a fegyver pedig mindenki számára elérhetővé vált), így nagyon nagy kérdés, hogy ezek után merre megy a Destiny 2 szekere. Mert a lejtőn már nehéz lesz megállni.

Mikor legutóbb Egyiptomban jártam, még nem voltak kész a piramisok, de most, felépítve valóban királyul néznek ki!

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

A Destiny 2 szezonnyitó kiegészítője valamivel többet nyújt, mint az első epizód hasonló DLC-je, de a tartalom még így is kevés, nem elég izgalmas, valamint botrányoktól sem volt mentes az indítás.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A fő helyszín kiemelkedő, kifejezetten szép és hangulatos, magának a kampánynak is vannak jó pillanatai, a hangulat pedig még mindig páratlan. A Prometheus Lens brutál jó fegyver. Volt.

KONTRA

Önismétlődéstől és újrahasznosítástól sem mentes bővítmény, aminél az egyensúlyt is sikerült felborítani a játékosok között, és bár ezt javították, azért egy fizetős csomagnál jobban is odafigyelhetne a kiadó.

70%

AZ OLASZ MELÓK

EURO TRUCK SIMULATOR 2

Italia DLC

[ÍRTA **GEBBBE**]

Túl vagyunk a karácsonyon, remélem mindenki olyasmit talált a fa alatt, amiről álmodott. Engem nem volt nehéz lenyűgözni, hiszen a novemberi Új-Mexikó DLC után az európai utak királyai is új területeket vehettek birtokba.

Ezúttal Olaszország területére enged igen alapos betekintést az új pályakiegészítő, az Italia DLC, hogy kedvünkre fuvarozhassunk benne, és bővíthessük cégünk bevételeit. Ha már jártunk a való életben Itália földjén, akkor azért, ha meg nem, akkor azért lesz nagyon érdekes a barangolás! Az egész térkép valami hihetetlenül árasztja magából azt a hamisítatlan hangulatot, amelyből azonnal tudjuk, hogy merre járunk. Személy szerint nagyon örültem, amikor megtörtént a bejelentés, mert Olaszország több szempontból is vonzó számomra. Kedvenc színészeim, Carlo Pedersoli és Mario Girotti, azaz Bud Spencer és Terence Hill szülőhazája. Ha a futballt kellene említenem, akkor az argentin legenda, Diego Maradona is erősítette például a Napoli csapatát, de természetesen nem feledkezhetünk meg a Ferrariról és a remek pizzákról sem. A pontot az i-re azonban nálam az italo disco, mint zenei irányzat teszi föl. Az ETS 2 kezdetben egyet jelentett nekem azzal, hogy ilyen muzsikákra viszem a fuvarjaimat. Nincs más hátra, mint Ken Laszlót vagy Valerie Dore-t a maxra tolni, és nyakunkba venni a taljánok földjét!

SVÉD CSAVAR

Ahogy az American Truck Simulator New-Mexico DLC-jének tesztelésekor is általános helyzetjelentést adtam nektek, most is megteszem ezt. A DLC megjelenése ugyanis az ETS 2 esetében is egy vaskosabb verziófrissítést hozott magával. December elsején befutott az 1.30-as foltozás, amely gyakorlatilag azonos szintre hozta fel a játék mechanizmusait, mint ahogy azokat a New-Mexico csomag miatt a másik programnál is láthattuk. A legjobban várt tartalom, amit mindenki ingyenesen megkapott ezzel a javítással, az új Scania R és S sorozatú kamionok voltak. Majdnem egy évig tartott, hogy az SCS fejlesztői megalkothassák az állításuk szerint legrészletesebb vontatójukat. Mi tagadás, a letisztult külső egy nagyon impozáns vezetőfülkét rejt, amelyet öröm nézni annak ellenére is, hogy a Mighty Griffin DLC csomag (avagy a Scania cicomázós tartalom) semmilyen eleme nem alkalmazható rajta.

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

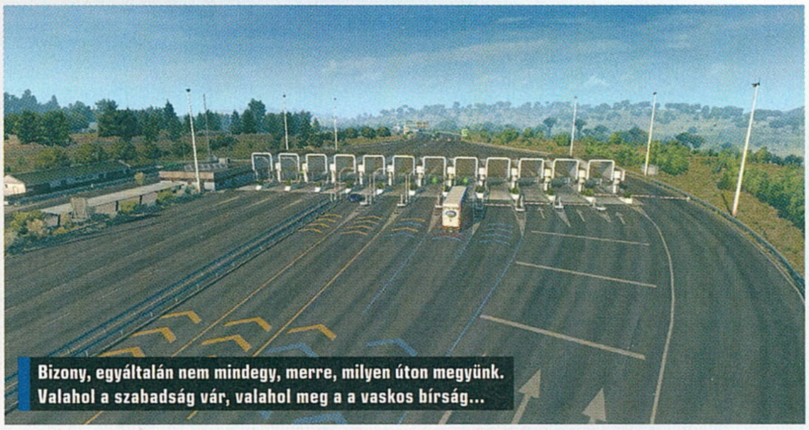
MŰFAJ
járműszimulátor

INFO

MEGJELENÉS
A DLC 2017. december 5-én jelent meg Steamen, hazánkban dobozosan is, december 15-én.

ÁR
4990 Ft

GÉPIGÉNY
Kétmagos 2.4 GHz CPU, NVIDIA GeForce GTS 450 (Intel HD 4000), 4 GB RAM, 130 MB HDD, Windows 7 vagy jobb. Futtatásához az ETS 2 alapjáték is kell.



Bizony, egyáltalán nem mindegy, merre, milyen úton megyünk. Valahol a szabadság vár, valahol meg a a vaskos bírság...

Természetesen, mint a legtöbb esetben, itt is a licencek körül kell keresni az okokat, és talán később ezen a téren is alakul majd a molekula. A második sarokköve a játék felkészítésének az alapjáték részét képező olasz városok minőségi tuningolása volt, mivel a Vive la France! DLC is megkapta ezt az extrát. Ennek értelmében tehát azok is részesülnek kicsit az élményben, akik nem fogják megvásárolni a bővítést. Újjáépült egész Milánó, több részre lett széttagolva, akárcsak Párizs. Megérkezett a fejlettebb műholdas navigáció ide is, de teljesen még nem vagyok elragadtatva tőle, mert egyes leágazásoknál azért okozott nekem pár kilométer felesleges körözést, egyszerűen képtelen voltam eldönteni, merre kell elkanyarodnom. Támogatottak immár az időzónák is, ami ugyan az ATS-ben bír jelenleg nagyobb jelentőséggel, de az ETS 2-ben is szembetűnő lehet például egy angol kiruccanás alkalmával. Minden egyéb már csak részletkérdés, sok-sok foltozáson és hibajavításon is átesett a játék, de ezeket felesleges volna kirészletezni.

MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET

Az ETS 2, valljuk be, nem merészkedett még mediterrán éghajlatú területekre, Olaszország ezért is nevezhető egy különösen üde színfoltnak a bejárható térképen. Talán ennek is betudható még a bevezetőben említett hamisítatlan jellegzetességek sokasága. Az építészeti megoldások, római kori műemlékek, a parkolókban gyakran fellelhető robogók, a közlekedési táblák és az aszfalt felfestései mind-mind nagyon egyedinek hatnak a programba helyezve. Nincs hiány alagutakban, körforgalmakban, és végre szokatlanul sok földúton való zötyköldődésben is részünk lesz, mert

KAPJ EL, HA TUDSZ!

2017 tavaszán az olasz rendőrség gépparkja új taggal bővült, egy Lamborghini Huracánnal. A jard a gyár főnökétől, Stefano Domenicalitól (volt Ferrari F1 csapatfőnöktől) vette át a vasat egy hivatalos ceremónia keretében. Az autó nem kevesebb, mint 3,2 másodperc alatt gyorsul nulláról 100-ra, végsebessége pedig 300 km/h. 2009-ben egyébként már egy Gallardo is ellátott rendőri szolgálatot, általában olyan balesetek helyszíneire szállították vele transzplantációhoz előkészített szerveket, ahol nagyon hirtelen volt erre szükség. Ezt a járgányt váltotta tehát le a Huracán, amellyel nem titkolt szándék a gyorshajtók lekapcsolása sem. És hogy miért is írtunk most erről? Nos, azért, mert az autó akár minket is elkaphat az Italia DLC útjain, ha nem tartjuk be a szabályokat! Tény, hogy többször fog feltűnni, mint a valódi, de találkozunk majd a Carabinieri által használt Alfákkal is.

egyes külszíni termelőhelyek vagy farmok nem a világ szeme előtt helyezkednek el. A számok nyelvén kifejezve is szépen hangzik mindez, mert az inspirációként szolgáló 11 500 km-nyi úthálózat a játékban használt méretarány mellett a 600 km hosszúságot is eléri, amelyet bejárva 19 új várost fedezhetünk fel. Ki nem hagynám a felsorolásból Rómát, amelyhez Steam teljesítmény is tartozik, *Minden út Rómába vezet* címmel. Egyszerűen csak annyi a dolgunk, hogy 4 lehetséges úton meg kell érkeznünk a városba, erről minden egyes esetben értesítést fogunk kapni, hogy tudjuk, hol tartunk. Maradona kapcsán említettem már Nápolyt, de Firenze, Bologna és Szícília szigetén Palermo is elérhető a vállalkozó kedvű fuvarosoknak. Igen! Szicíliába is átjuthatunk, ehhez két új kompvonalat tettek a játékba. És míg eddig jellemzően az ATS szolgáltatta a különlegesebb növényzetet számunkra, mostantól Európában is találkozhatunk pálmafákkal. Ajánlom figyelmetekbe Palermo kikötőjét! Ha már itt tartunk, akkor még a javításhoz visszakanyarodván köteles vagyok megemlíteni a luxusjachtot, mint újonnan hozzáadott fuvartípust, nem beszélve a jó pár olaszosan csengő regionális cégről is.

APÁM OLASZ VOLT...

Nem mellőzi a bővítmény az eddig még hivatalosan sosem látott megoldásokat sem. Aki rendszeresen játszik például a Frank007 féle Hungary Map moddal, annak nem jelent nagy újdonságot az oldalra nyíló, automatizált kapuk feltűnése a telephelyeken és szervizeknél. Az eddigiekkel ellentétben ez egy zseniális megoldás, mivel megszünteti azt az érzetet, hogy itt aztán semelyik cég sem igényel őrzést, de még kaput sem. Ez egy befelé vagy kifelé nyíló rendszerrel ellentétben, nem vesz el értékes helyet a rakodási területből, ugyanakkor a manőverezést is megkönnyíti a telephelyen belül. Egyszerűen csak megfelelő távolságra meg kell közelíteni, majd az egyik oszlopon sárgán villogó lámpa

ÉRTÉKELÉS

Csodálatos tájakon járhatjuk be Olaszországot, élvezhetjük a mediterrán éghajlatot és például Toszkána szépségeit. Külön piros pont jár Szicíliáért!

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Jelentős úthálózat bővítés, Olaszországra jellemző jellegzetességek, részletesen kidolgozott egyedi lerakodók.

KONTRA

A negatívum most inkább annak szól, hogy a dobozos verziókat kedvelőknek várniuk kellett még tíz napot a digitális megjelenés után, mire hozzájuthattak a DLC-hez.

84%

jelezni fogja a nyitás tényét. Jó lenne, ha a régi területek is kapnának belőle... Fizetős útszakaszokkal is találkozni fogunk dögivel, de ezek sem hasonlítanak kiépítésükben a korábbiakra, tehát megint csak egyediek és felismerhetőek. Van például olyan is, ahol az úttest három részre van tagolva, a két oldalsó rész fizetésre kötelezett, de a középső egy olyan irányba megy, amelyik nem az. Ez szalagkorláttal van elkülönítve, akárcsak mint pl. Budapesten, a gyorsforgalmi út Ferihegy felé.

Olaszország... az italo disco, a spagettiwestern, a gore horror és a gallók szülőhazája szeretettel vár.

Hála az égnek, garázsból még mindig több van, mint az ATS-ben, de azért itt sincs minden új városban, például Parma érdemelhetne egyet. A teszt során igazából csak egy durva hibába futottam bele, ami eddig nem fordult elő hivatalos tartalom esetén: kifagyott a program, amikor egy bizonyos útszakaszon próbáltam megközelíteni Firenzét, és azt sem könyvelte el, hogy merről érkeztem, tehát a térkép felfedezettségi szintje sem növekedett. Ez természetesen javítható hiba, de jelezni fogjuk a fejlesztők felé a biztonság kedvéért.

...TŐLE TANULTAM A LEGJOBB PIZZA RECEPTJÉT!

A tény az tény marad. Az SCS ismét emelt a minőségi lécen, ami abszolút meglátszik az Italia DLC küllemén is. És hogy innen hogyan tovább? Arról még egyelőre nincs sok hír, de egy-egy morzsát azért elejtettek a csehek úton-útfélen. Először is, december 13-án elrajtolt az 5 eurós (nagyjából 1500 forintos) Special Transport DLC, amely olyan túlméretes szállítmányokat ad a kezünkbe, amelyek már külön autós felvezetésre szorulnak, és nem mindennapi kihívások elé állítják a játékosokat. Régóta szállingóznak ugyanakkor a pletykák a merevvázas teherautókról és a cserefelépítményes pótkocsik megjelenéséről, amik a Special Transport DLC-hez hasonlóan szintén a játékmenetet bővítenék ki. Ami pedig a térképbővítések jellemző gyakoriságát illeti: az évenkénti megjelenéssel személy szerint kiegyezek, ha a többi DLC is olyan minőségű lesz, mint amilyen végül a legfrissebb olasz meló lett.

Keresve sem találhatnánk jobb helyet, vagyis jobb játékot arra, hogy római kori építményeket és romokat keresgéljünk környezetünkben.

NYÚLKÉNT FUTOTT A HEGYEN TÚL IS

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

[ÍRTA WILSON] **Modból játéklegenda: az elmúlt két évtized során már számtalan példát láthattunk hasonló karriert befutó programokra, de mindegyik sikere eltörpül a PUBG mellett, amely nem csak, hogy 30 millió vásárlót és játékost szerzett kevesebb, mint egy év alatt, de közben egy új műfajnak is életet adott.**

Első hallásra úgy tűnhet, sokkal könnyebb felsorolni azon játékokat, amik csalódást okoztak, mint azokat, melyek beváltották ígéreteiket, de ha az ember belegondol, valamiért mégis inkább a sikertörténetek jutnak először az eszébe, semmint a hatalmas csalódások. Pedig mindegyikből kijutott bőven: az értelmetlen és egyáltalán nem kielégítő egérklikkeléssé degradált Godus; a százezer dollárt (azaz cirka 26 millió forintot) összeharácsoló, és a pénzzel szinte azonnal lelépő The Stomping Land brigád; a Double Fine amúgy remekbeszabott, de idő előtt abbahagyott Spacebase DF-9-e; és persze a legnagyobb gaztevő, a DayZ, amely immáron több mint négy éve parkol a Korai Hozzáférés kategóriájában, újra és újra eltolva a bétának minősíthető változat megjelenését.

A mérleg másik oldalán ott van a nulláról újraírt, és ezáltal sokkal jobbá tett Rust, az inkubációs fázist tökéletesítésre használó Kerbal Space Program, a minden idők talán legjobb tycoon-játékává varázsolt Prison Architect, és most már az a Playerunknown's Battlegrounds (röviden PUBG) is, amely a 2016-ot egy rusnya, teljesen fapados akciójátékként élte végig, hogy aztán a publikus béta változat 2017 márciusi megjelenését követően akkora világszenzációvá váljon, mint amit a világ a DayZ, sőt a Minecraft óta nem látott. Ha valaha meg kell válaszolni a kérdést, hogy mely játék volt az, amely a legtökéletesebben használta ki a Korai Hozzáférés programját, most már gondolkodás nélkül mondhatjuk: a PUBG!

RUN FOR COVER!

A PUBG ugyanis már az első változat megjelenésekor pontosan azt az egyszerre komplex, ám ugyanakkor borzalmasan egyszerű játékélményt és játékmenetet kínálta, amire az egész imázsát és birodalmát felépítette. Nevesítve: egy tökéletesített battle royale-élményt, amely eredetileg egy ArmA 2-es mod volt, majd a H1Z1 esportos vonulatát meghatározó, licencelt bővítmény, hogy aztán a PUBG-vel váljon nem csupán önálló játékká, de napjaink második legnépszerűbb videojáték-műfajává.

Nagyon egyszerű leírni, hogy miről szól: adott egy hatalmas, több négyzetkilométeres térkép, ahová egyszerre 100 hús-vér játékos érkezik (és csak azok, botok és egyjátékos mód ugyanis nincsenek), ejtőernyővel, bármiféle felszerelés nélkül. Nem csupán felszerelést – fegyvert, lőszert, páncélt, gyógyító csomagokat – szükséges találni, de közben figyelni kell a többi, egytől egyig ellenséges másik játékosra is, akik pontosan ugyanezt csinálják. Eközben pedig telik az idő:

ADATOK

KIADÓ
PUBG Corporation

FEJLESZTŐ
PUBG Corporation

MŰFAJ
Battle royale

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.21.

ÁR
29.99 euró (PC), 9990 Ft (XONE).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-4340 / AMD FX-6300 CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 2 GB / AMD Radeon HD 7850 2 GB, 30 GB HDD, 64-bites Windows 7/8/10.

Úgy tudjuk, hogy sajnos nem készül PUBG-film, de George Clooney tökéletes választás lenne a főszereplő eljátszására.

MÁR KONZOLON IS!

A PUBG Corporation decemberben nem csupán az 1.0-s változatot dobta piacra, de a konzolos átiratot is, méghozzá meglehetősen szokatlan formában, hiszen a Microsoft saját korai hozzáférés programjának keretén belül jelent meg, csakhogy rögtön dobozosan is. Az Xbox One exkluzív konzolos változat a 2017. tavaszi állapotot tükrözi, azaz nemcsak Miramar, a sivatagos térkép hiányzik belőle, de a mászás és minden egyéb olyan funkció is, amit a PC-s változat december óta tud. A tartalmi hiányosságoknál nagyobb probléma, hogy valami katasztrofálisan fut, a 24 FPS-t is nehezen tudja tartani (főleg az alapgépeken), rémesen bugos, és komoly lagproblémákkal is küzd. Félni nem kell, a Microsoft úgy kezeli, mint egy saját fejlesztésű címet, sőt, az átirat elkészítésébe még a Gears of War 4 csapata is belefolyt, így 2018 második felére jobb lesz a helyzet.

3-5 perc keresgélés után a gép véletlenszerűen kijelöl egy úgynevezett zónát. Ezen belül retorzió nélkül lehet randalírozni, az ezen kívül eső terület viszont olyan vidéknek minősül, amit lassan, de biztosan körbevesz egy komoly sebzést okozó kék energiaháló. A kezdőfázist követően, bizonyos időközönként elkezd szűkülni és egyúttal elmozdulni a biztonsági zóna, a kék energiaháló (amit a köznyelv szimplán csak „kékként" ismer) pedig egyre gyorsabban közeledik ennek határa felé, és egyre nagyobb sebzést is okoz a kívül rekedő játékosoknak. A meccsek végére már csak egy zsebkendőnyi méretű terület nevezhető biztonságosnak, a kék pedig szinte azonnali halált okoz... de sokan ezt egyáltalán nem fogják megérni.

Nem sok játék kapott akkora figyelmet Early Accessben, mint a PUBG, és még kevesebb mondhatja el magáról, hogy valóban meg is jelent.

A meccseknek rendkívül jó ritmusa van, ezt pedig a teljes szabadságnak köszönheti a program. A játékosokat szállító gép mindig véletlenszerű irányból közelíti meg az adott térképet, és amíg teljesen el nem éri a szélét, bárhol és bármikor ki lehet ugrani belőle. Ez rettentő sok taktikázásra ad lehetőséget már a mérkőzés kezdetén. Kiugrasz rögtön a legelején, már az első másodpercekben keresve az akciót? Megpróbálsz egy kevésbé lakott terület fölött ernyőt nyitni, megkockáztatva a kevéske lootot a várhatóan valamivel hosszabb élet reményében? Esetleg megpróbálod megtalálni a kettő közötti arany sávot, egy olyan települést, ahol van annyi épület, amely mind a lootolásnak, mind a lopakodásnak / vadászatnak remek talajt teremt?

Csak és kizárólag rajtad áll, milyen taktikával vágsz neki a küzdelemnek, de bárhogy is dönts, a forgatókönyv mindig ugyanaz lesz. Landolsz, és rögtön loot után kell kutatnod, mert itt tényleg mindent saját magadnak kell összeszedned. Kell egy hátizsák, hogy legyen elég helyed a tárgyaknak; szükséged lesz egy sisakra és egy golyóállómellényre, különben egy találattól is padlót fogsz; nem árt valami távolsági fegyver, és persze abba passzoló lőszer sem; gondolnod kell arra is, ha megsérülsz – gyógyulásodat a kötszer és az életerő csomag mellett gyógyszerrel és energiaitallal is segítheted. Az, hogy mikor és mit találsz, teljes egészében a vak szerencsén múlik, a loot minden esetben véletlenszerűen kerül szétszórásra, és szinte bárhol találhatsz valami értékeset, vagy épp valami kacatot – egy elhagyatott sufniban, egy lerombolt kávézóban, egy undorító, rothadó kórházban vagy egy erőműben. Természetesen a térképnek vannak olyan bizonyos pontjai, ahol garantáltan nagyobb mennyiségben bukkanhatsz tárgyakra, de ezek mindig a legdurvább halálzónák, hiszen a legtöbb játékos pontosan itt fog kutatni a felsorolt dolgok után.

Milyen kis idilli városka! A lakók bizonyára tehetősek voltak, mielőtt elhagyták, azaz tuti, mindenkinek volt M16-osa otthon!

BOLHAPIAC

Szerencsére a loot menedzselése tökéletes, a tárgymenü egyszerű, átlátható, az egyes slotokba behúzhatod kézzel, vagy egy jobbklikkel is a dolgokat, így az inventory esetében leginkább csak a helyhiány, és nem mondjuk az irányítás miatt kell aggódni. Na meg magáért a jó lootért: az egyes felszerelések (a sisak, a hátizsák, a mellény) három variációban érhetők el. Az egyes, legalsó szint szinte semmire sem jó, csak a legalapvetőbb dolgokra, így az abszolút csúcsot képező harmadik szintű cuccok azok, amik a legértékesebbek és a leghasznosabbak. Azonban ezek sem tesznek halhatatlanná, sőt egy jól irányzott sorozat szinte bárkit leszed, a legdurvább mesterlövészpuskákból pedig egyetlen találat is elég ahhoz, hogy padlót fogj.

A halál a PUBG leggyakrabban visszatérő eleme, hiszen egyetlen életed van. Ha meghalsz, kezdheted elölről az egészet, méghozzá egy teljesen új meccsen, felszerelés nélkül. Ez kezdetben (és azért később is) sok frusztrációra ad okot, nem ritkák az olyan körök, ahol 10-20 percen át csak futkározol,

Szegény emberünk egy kicsit hamar elhullott, de sebaj, a loot majd kárpótol bennünket a gyilkosság okozta lelkifurdalásért.

MODOK A JÖVŐBEN

A csapat az 1.0-s változat kiadását követően sem ül a babérjain, a 2018-as év a teljes stabilizálásról, a technikai problémák megoldásáról fog szólni, na meg a jövőbeni tartalmi bővítések megalapozásáról. Utóbbi elsősorban a modtámogatást jelenti – a korai hozzáférés során a kiemelt streamerek már indíthattak saját szervert akár saját szabályrendszert használva. Ezek egyike, a zombimód (a 4 fős csapaton kívül a maradék 96 játékos zombi; gyógyítani tilos, a cél a túlélés) annyira népszerűnek bizonyult, hogy hivatalos változatot is fog kapni, a PUBG atyja pedig több korábbi ArmA 3-as modját is át akarja ültetni. Minden más már a rajongókon múlik – na meg ugye azon, hogy a különböző versenyek rendezői mennyire lesznek nyitottak a modokra.

gyűjtögetsz, hogy aztán lelőjenek. Vagy nagyon távolról, egy jó távcsöves fegyvert használva, vagy közelről, ha valaki lesben várt (esetleg campelt)… vagy számtalan más módon. A PUBG-ben meghalni a legegyszerűbb, hiszen a lehetőségek száma, ha nem is végtelen, de eléggé magas, különösen, ha a legtöbb halált okozó arzenált nézzük (avagy azt a már önmagában pozitív helyzetet vesszük alapul, hogy nem a nyakunkat törve harapunk fűbe). Lőfegyverből kéttucatnál is több van, összesen tizenkét kategóriában, a pisztolyon, a shotgunon és a puskákon át egészen a mesterlövészpuskákig – ehhez jönnek a közelharci eszközök, élükön az ikonikus serpenyővel.

A repertoár szinte mindenhonnét merít, második világháborús karabélyt épp olyan könnyen lehet találni, mint ultramodern automata vagy félautomata fegyvert, így a lőfegyverek rendszertanának gyakorlatilag összes szintje képviselteti magát. Ezek önmagukban azonban semmit sem érnek, hiszen a megfelelő, beléjük való lőszerről is gondoskodni kell. Egy jó 20 óra játékidőre (vagy katonai múltra) szükség lesz, mire az ember utánaolvasás vagy gondolkodás nélkül rávágja, hogy egy AK-ba 7.62-es kell, míg egy M16-ba 5.56, utána azonban csípőből megy. Csakhogy egy meztelen puska nem túl hatékony, ha pár méternél messzebbre kell célozni, a PUBG csatái pedig ennél azért jóval nagyobb távolságokkal szoktak zajlani.

HALÁLKERESKEDŐK

Itt jönnek képbe a fegyverkiegészítők, melyekből öt fajtát különböztethetünk meg, attól függően, hogy hova pattinthatók: csőtorkolat, alsó sín, felső sín, tár, valamint a test az, amit módosítani lehet. Növelhető a tár (vagy gyorsítható az újratöltés), eltüntethető a torkolattűz, hangtompítóval csökkenthető a zaj, távcsővel pedig jelentősen megnövelhető az adott eszköz hatékonysága egy adott távolságig. Értelemszerűen persze, ha egy Uzira 8x-os távcsövet rakunk, nem fogunk annak hatótávolságán túl pontosak lenni, hiszen a gravitáció, na meg az adott fegyver paraméterei óhatatlanul is beleszólnak abba, de lényegesen nagyobb a túlélési esély, ha egy holo sight-on vagy egy 4x-es scope-on át keressük az ellenfeleket. Az, hogy az éppen cipelt eszközre mi rakható fel, természetesen függ magától a fegyvertől, illetve a megtalált kiegészítők kompatibilitásától is. Az irányzékok szinte bármire rárakhatók, de a többi cucc esetében komolyan számít, hogy automata fegyvert, esetleg shotgunt viszünk-e, így a túlélés alapvető tárgyainak felkutatása után egyszerűen kötelező a kiegészítők utáni kutakodás is. Egyszerre csak három lőfegyver, illetve egy negyedik közelharci tárgy cipelhető, ennél több nem fér a karakterre, de ez bőven elég ahhoz, hogy minden elképzelhető helyzetben esélyünk legyen a túlélésre.

A legritkább, legértékesebb, legbrutálisabb tűzerőt képviselő fegyverek, illetve az abszolút csúcsot képező felszerelések egy része ráadásul nem is lelhető fel a hagyományos módon, azaz épületeket átkutatva; bizonyos dolgok kizárólag csak a

KÍNAI INVÁZIÓ

Kína egyértelműen a világ legdinamikusabban növekvő és egyben egyik legnagyobb videojáték piaca: a PUBG-nak hála a Steam felhasználók több mint fele (!) már Kínából származik. Ezek után nem meglepő, hogy a piacot, és lassan a kontinenst domináló Tencent ráépült a témára. Egyrészt ők a PUBG hivatalos kínai működtetői, másrészt két mobilos átiraton is dolgoznak. A PUBG: Army Attack az árkádosított változat, amely a folyamatos harcra és a tengeri ütközetekre helyezi a hangsúlyt, míg a PUBG: Exhilarating Battlefield a PC-s változatot próbálja szinte változtatás nélkül áthozni hordozható platformokra. Az Unreal Engine 4 alapokra épített duó nyugati kiadásáról egyelőre nincs hír, de meglepő lenne, ha az európai és az amerikai piac teljesen kimaradna belőle.

Clooney mellé egy dögös vörös illene, mondjuk Jane Levy, akit kitanít a tapasztalt vén róka, mondjuk squadban. Filmjogot ide!

véletlenszerű helyre eső, teljesen kiszámíthatatlan időpontban érkező utánpótlás-szállítmányokban találhatók meg. Ezek érkeztét egyrészt az azokat ledobó repülőgép brutális zaja, másrészt a láda helyzetét jelző, több kilométerről is látható piros füst mutatja, ami pontosan úgy működik, mint a piros lepel a bikáknál: szinte mindenki figyelmét azonnal magára vonzza. Csak a legbátrabbaknak, illetve a legtaktikusabban játszóknak érdemes rávetniük magukat, hiszen kiváló kacsavadászati lehetőséget is rejtenek – elég csak olyan helyet találni, ahonnét jól rá lehet látni, és szépen le lehet vadászni azokat, akik gondolkodás nélkül odarohannak, megpróbálva megszerezni az értékes lootot.

Minden meccs egyéni és új élmény, nincs két egyforma tűzharc vagy kaland. Ebben rejlik a PUBG nagyszerűsége!

SZIGETI VESZEDELEM

Ilyen és ehhez hasonló taktikákból pedig elképesztően sok van, és pont ez adja a PUBG zsenialitását és időtállóságát: nincs két ugyanolyan meccs, hiába zajlik alapvetően mindegyik ugyanúgy, ugyanazokkal a fázisokkal. Kiszámíthatatlan, hogy melyik irányból érkezik a gép, hogy hol sikerül landolni (és hányan esnek a közelünkbe), hogy mi lesz a felkutatott házakban, hogy merre szűkül a játéktér, vagy milyen egyéb akadályok akadnak az utunkba. Ez már csak az aktuális térképtől is függ – a PUBG-ben jelenleg összesen csak kettő van.

Az alapváltozatból ismerős Erangel egy, a Fekete-tengeren található fiktív sziget, amely egykoron a szovjetek uralma alatt állt, és alapvetően a szerencsétlen lakosságon végzett katonai kutatásoknak adott otthont. A 16 négyzetkilométeres, hatalmas, de teljesen elhagyatott, sem embereket, sem állatokat otthonul nem látó területen minden megtalálható: katonai bázis, erőmű, kisebb-nagyobb falvak, és egy-két város több emeletes lakóteleppel, fakunyhókkal, omladozó, roskadozó betonszarkofágokkal, a szovjet építési stílus műremekeivel. Az 1.0-s változattal debütált Miramar ezzel szemben egy szintén 16 négyzetkilométeres, de sivatagos középamerikai halálzóna, amit kanyonok, hegyek, lerombolt falvak és hidak szegélyeznek. A látótávolság itt a domborzat miatt lényegesen kisebb, így a tűzharcok is közelebbről zajlanak. A két térképen teljesen eltérő taktikákat kell alkalmazni, de egy fontos közös pont azért akad: a közlekedés. A PUBG-ben számtalan járművet lehet ehhez használni, de kizárólag a földön és a vízen lehet közlekedni, repülő egységek nincsenek. A járgányok természetesen üzemanyagot is használnak, és nagyon sérülékenyek is, több sorozat után hajlamosak felrobbanni – már ha nem fogy ki belőlük a benzin, vagy nem defektes a gumi.

Ez persze robbanással, ezzel együtt hatalmas zajjal jár, és a PUBG itt brillírozik igazán. Egyrészt Miramar valami iszonyatosan jól néz ki, lényegesen részletgazdagabb és változatosabb, mint Erangel (és az 1.0-s változat megjelenése óta sokkal stabilabban és gyorsabban fut, mint valaha), de ennél is fontosabb, hogy mennyire jók a hangok.

A lépések zajára való figyelés, az ellenfél ilyetén való betájolása legalább annyira fontos, mint a CS-ben, de a legjobbak akkor is a fegyverhangok. Pár óra játék után már nemcsak azt állapíthatjuk meg a hang alapján, hogy mivel lőnek, de a zseniálisan felépített, a domborzatot, a távolságot is figyelembe vevő hangkeverés okán még az irányt is be lehet lőni, és ez alapján eldönteni, hogy van-e értelme hajtóvadászatot indítani, vagy inkább ideje továbbállni.

CSIRKEVACSORÁRA FEL!

A PUBG több, mint egy gondolkodást nem igénylő shooter – egy egyszerű szabályokkal dolgozó, mégis hihetetlen mélységet rejtő, igazi klasszikus, ahol apró, de annál fontosabb játékelemek összessége gondoskodik arról, hogy minden meccs teljesen új, sokszor felejthetetlen élményt adjon. Történeteket, legendákat, mindennél izgalmasabb momentumokat, komoly tűzharcokat, filmszerű jeleneteket. Egyedül, ketten, négyfős csapatban. Ismeretlenekkel és barátokkal. Emberekkel és társakkal. Áldozatokkal és prédákkal – hiszen ezen a hegyen is csak egy maradhat! G

A GURUK MEGMONDJÁK

GEBBBE **FANTASZTIKUS, DE NEM IGAZI ESPORT**

A PUBG első látásra szerelem volt nekem. Nem tudnék még egy olyan játékot mondani, amelybe ekkora kedvvel tudnám belevetni magam, pedig gyakorlatilag az esetek többségében idegeskedés lesz a vége. Egy kis túlzással még a hibái is nagyon jól állnak neki, de esport berkekben ezek elfogadhatatlanok.

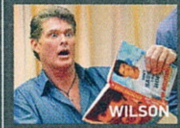
EZ A JÁTÉK TÉNYLEG LEGENDÁKAT SZÜL **CHOCHO**

Sokáig kerültem a PUBG-t, mert sem a multi-orientált játékokért, sem a túlélős műfajért nem vagyok oda. Aztán csak megvettem december elején, és el is kapott a gépszíj: egyetértek wilsonnal, ez a játék legendákat termel, a Gebbbével közös játék emléke örökre velem fog maradni.

CHRIS **KIJÁR NEKI AZ ÉLJENZÉS**

Már az első játék után megértettem, mit imádnak a PUBG-ben az emberek, ugyanis olyan szinten találtam izgalmasnak, hogy szabályosan majd' kiugrott a szívem játék közben. Talán kicsit lehetne szebb, jól állna neki a rombolható környezet, de még így is nagyon jó. Megérdemelten kap ekkora figyelmet.

ÉRTÉKELÉS



WILSON

A PUBG közel sem tökéletes, de a kiadása óta eltelt minden percben csak fejlődött: életre keltett egy egész műfajt, meghódította azt, és maradandó nyomot hagyott maga után a videojátékok történetében.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Tökéletesített játékmenet, gyönyörű és változatos térképek, karakteres fegyverek, egyszerű mégis megunhatatlan játékmenet.

KONTRA

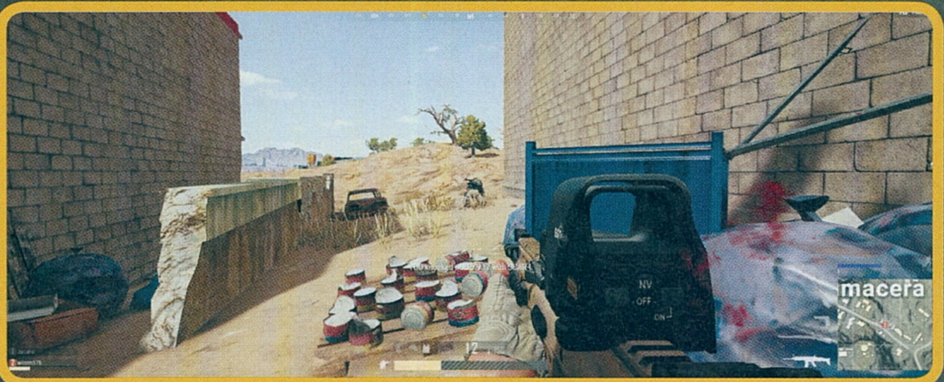
Kellene az a harmadik térkép. Na meg a stabilabb szerverpark.

95%

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS TIPPEK

CSIRKÉT VACSORÁRA

[ÍRTA GEBBBE] Ne hagyjátok magatokat félrevezetni, nem a Príma Konyha legújabb számából került át a cím szeretett Gurutokba, hanem annak érdekében, hogy minél több győzelmet szerezhessetek a Playerunknown's Battlegroundsban, összeállítottam nektek egy tippcsokrot eljövendő csatáitokhoz. Noha előbb vagy utóbb zsigerből el fogjátok sajátítani a fortélyokat, és a játék lényege az 1.0-s verzió megjelenésével sem változott, azért nem árt, ha áttekintjük egy mérkőzés lefolyását, felépítését. Újoncoknak kötelező átolvasni, de az igazán profi túlélőknek is hasznára válhat egy-két fortély. Mindent bele, nyomjatok Readyt, és irány a repülő fedélzete!



A BÁCSIKÁD TÉRKÉPE

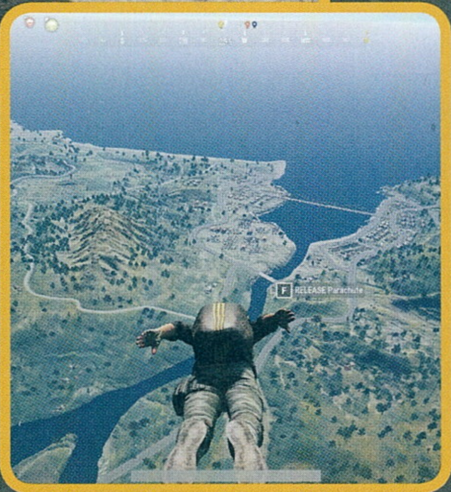
Kezdetben, amikor még csak ismerkedtek a PUBG kegyetlen világával, nem biztos, hogy nagy jelentőséget fogtok tulajdonítani a térképnek. Meg akarjátok ismerni a játék kezelését, a fegyverek érzékenységét, a járművek manőverezhetőségét és természetesen ehhez mérten testre is akarjátok majd szabni a játék irányítását. A térképet azonban már itt sem szabad hanyagolni, mert ha pár próbalövést és egy kis csendes lootolást szeretnétek, akkor a repülőtől viszonylag távoli ponton kell leérkeznetek. A játék célja nyilvánvalóan nem ez, de mivel nincsen benne gyakorlási lehetőség, csak ez marad a teljesen kezdők számára.

Az ígéretek között szerepel egyébként a fegyverarzenál megismerését elősegítő lőtér megjelenése. Szóval egyedül és csapatként is nagyon fontos lesz majd, hogy tudja mindenki a leérkezés tervezett helyét, és meg is tudja közelíteni azt. A repülőhöz viszonylag közeli pontokra gyakorta az is elég, ha hagyjuk, hogy a játék magától kinyissa az ernyőnket, de a távolabbi célok igényelnek némi manőverezési képességet. Erre nem tudok mást mondani, csak azt, hogy kell neki pár kör, amire kitapasztalhatjátok Erangel és Miramar terepviszonyait, de a levegőben való hatékony előrehaladáshoz a következőt érdemes tennetek. Nagyon messzi célnál rögtön nyitni kell az ejtőernyőt, és törekedni kell egy 30-35 km/órás sebességre. Karakterünkkel magunk elé nézzünk, mintsem a talajra, mert akkor lefelé fogunk zuhanni, és apró, körülbelül 2 másodpercenkénti W nyomogatással haladjunk szépen előre. Sokszor lehetetlennek tűnő távolságok is leküzdhetőek így, de ha nagyon irreálisan messze van a cél, akkor inkább javasolt mihamarabb keresni egy járművet, majd azzal megközelíteni a kiszemelt helyet.

A JÁRMŰ DILEMMA

Ha már eljutottunk a játék ezen részéhez, akkor vegyük sorra, hogy milyen közlekedési lehetőségek állnak rendelkezésünkre! Alapvetően két típust különböztethetünk meg, ez pedig a szárazföldi és vízi alkalmatosságok. Ha nagyon gyorsan szeretnétek mozogni kevés üzemanyaggal, akkor a motorkerékpárok használatát javasolnám. Előnyük a sebességen keresendő, jól manőverezhetőek oldalkocsi nélkül, és a levegőben is tudjuk őket szabályozni, ha egy nagyobb ugratást szeretnénk ép bőrrel megúszni. A mérleg másik serpenyőjébe a lőfegyverek és esések elleni védelem teljes hiánya kerül.

A következő az igen vagány külsőkben pompázó Buggy. Alapvetően egy személynek javasolt, de mivel nem mindig vagyunk a válogatás lehetőségével megáldva, ezért sokszor marad a másik játékos számára fenntartott ülés, amely menetirányának



háttal helyezkedik el, mindenféle bukócső vagy tető nélkül. Ebben szabadon lehet forgolódni, térdelni és lőni, de hátránya ennek is az, hogy az ott árválkodó személy kiváló célpontja az ellenfeleknek. Ha valaki ragaszkodik egy minimális biztonsághoz, akkor a Daciát, a teljesen lefedett UAZ-t vagy a sivatagi dűnéken is hatékony terepjárót válassza! Természetesen ezek egyike sem golyóálló, de megadják az esélyt egy kósza lövedék megállítására. Vízen sokáig csak a motorcsónakkal lehetett operálni, de nagyon sokat fogyaszt, ha használjuk a boostot rajta, és marha nagy ívben képes csak fordulni. A sivatagos Miramar megjelenésével azonban kaptunk végre jetskit, ami gyors és kicsi is. A csónak nagy előnye a fedezékként való felhasználásban rejlett, ezt a kis vízirobogónkkal elfelejthetjük. Összességében a járművek használata még nagy játéktér esetén kifizetődőbb, mivel időt spórolunk meg, ha nem gyalog tesszük meg ezeket az utakat. A későbbiekben egyre nagyobb kockázattal kell számolnunk, mert a kisebb területen betömörült játékosok könnyebben észrevehetik, ha valami mozog a távolban, vagy éppen csak elég az is, ha a motor zúgása csapja meg fülüket. Ha magabiztosan tudunk lőni, akkor fedezékként szolgálhat. Ha túl sokat lövünk mellé, akkor azonban ránk is robbanthatják barikádunkat, pár jól irányzott lövéssel vagy gránáttal.

AMIKOR A FEGYVEREK DIKTÁLNAK

Mindenki tudja, hogy mi az erőssége. Szeret-e távolra lövöldözni egy mesterlövészpuskával, vagy inkább egy automata fegyver mögött érzi jobban magát épületharcban, ahol a célpontok inkább hirtelen tűnnek fel, sokszor pár lépésnyi távolságra. Ennek egy duo vagy squad összeállításánál van döntő szerepe, azonban szólóként nem árt otthon lenni kicsit mindkettőben. Ezért javaslom mindenkinek, hogy eleinte egyedül próbálkozzon a harcmezőn, akár egy tapasztaltabb tanácsait hallgatva. A mesterlövészek helyzete nyilvánvalóan sokkal nehezebb eleinte, de amint megtalálják a nekik megfelelő lootot, nagyon nehéz lesz őket leszerelni.

Kiváló tűzerővel bír a Kar98k, de nem szerelhető fel bővített tárral, és lassan lehet vele lőni. Személyes kedvencem az SKS, amiből akár 20 lőszert is ki tudunk köpni rövid időn belül, tehetünk rá válltámaszt, bővített tárat, hangtompítót és távcsöveket is. Harminc töltényig felbővíthető kellene? Akkor a Mini14 a számodra megfelelő orvlövészpuska. Ha éppen nem találunk komolyabbat, akkor egy red-dot vagy egy holografikus célzó is megteszi, ha nincsen túl messze az ellen. Számolnunk kell a ballisztikával, tehát figyeljük meg hová csapódnak be előtt lőszereink, majd a PageUp és PageDown gombok segítségével lőjünk be zérótávolságot.

Ehhez segítség a minitérképünk, ahol is egy négyzet 100 m távolságot jelent. Így fel tudjuk mérni, hogy milyen messze tartózkodik áldozatunk. Ha ezt használjuk, akkor legtöbb esetben oda fogunk lőni, ahová célkeresztünk is mutat, de ha nincs idő az előbbi lépéseket megtenni, akkor kissé fölé kell céloznunk célpontunknak, hogy meglegyen a megfelelő röppálya. Az olyan kuriózumok, mint pl. az AWM, jelenleg csak az ejtőernyővel érkező drop kínálatában van benne, legtöbbször igen kevés lőszerrel – tapasztaltaknak tudom ajánlani, ezzel akár a 8x-os távcsöveknél jóval nagyobb hatótávú optikákra is szert tehetnek. Hirtelen közelharcokban nagyon eredményesek a shotgunok. Találhatunk kettő, öt, illetve bővített tárral akár nyolc lövedéket is befogadó modelleket, de harmadlagos fegyverként a lefűrészelt csövű kis drágaság is alkalmazható.

KICSIT EZ, KICSIT AZ

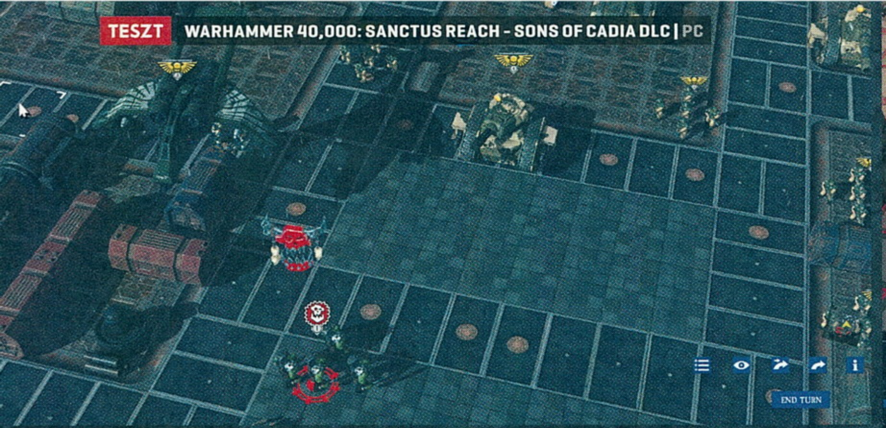
Nagyobb hatótávval, de még mindig közelebbi célpontokra gondolva is vannak lehetőségeink. Adott a legendás Micro UZI, az UMP9 vagy a Vector, de olyan klasszikusok is, mint a dobtárral felszerelhető Thompson (Tommy Gun). Szerintem azonban a gépkarabélyok csoportja a leghasznosabb kategória. Ide soroljuk az AKM-et, M416-ot, M16A4-et, SCAR-L-t, de a drop is hozhat Groza-féle izgalmakat is. Nagy részükre felszerelhetőek a távcsövek, rendelkeznek több tüzelési móddal, és ennek köszönhetően a többféle harcmodorral bíró játékosok is megtalálják bennük számításaikat. Mindenképpen bővített tárral érdemes felszerelni őket, amely mellé hatalmas előnyt jelent egy hangtompító (suppressor).

Ellenfeleink jó esetben nem fogják tudni megállapítani, hogy honnan támadtunk rájuk, és így a fedezékválasztáskor könnyen melléfoghatnak, mert életerejük feltupírozásán dolgozva könnyen megkaphatják a halálos második vagy harmadik találatot. Közepes hatótávolságra azonban találhatunk teljesen felszerelt alkalmatosságot is, ez pedig a VSS. Beépített optikával és hangtompítóval köpködi ki a 9mm-es lőszereket, hatásos meglepetést lehet vele okozni. Nem, randira semmiképp se menjetek vele!

NEM KEMPELÉS, TAKTIKUS KIVÁRÁS

Elengedhetetlen a sikerhez, hogy ne mindig menjünk bele feleslegesen a tűzharcokba, ha csak nem a killek növelése a cél. Hiába vagytok ámokfutók, lőttök le 15 ellenfelet, ha a végén nem a ti tálcátokon virít a csirkevacsi! Meg kell tanulni lopakodni, sunyinak és furfangosnak lenni. A kúszás például egy Erangelen zajló csata végén szinte mindig lételem lesz, de Miramarban már kevés olyan hely van, ahol el tudunk így rejtőzni, gyakorlatilag semmi esélyünk egy távlövő fegyver nélkül. Jónéhány meccs kell majd, hogy kialakítsuk kedvenc „loadout" formációnkat, de amint állást foglaltunk egy mellett, akkor törekedjünk a lootolás ilyen módon történő alakítására. Ezzel sok felesleges tárgy cipelésétől és felvételétől kíméljük meg magunkat, és ennek köszönhetően nem leszünk mindig mozgási kényszerben, megvárhatjuk a kék kör következő döntését egy házban, vagy egy arra alkalmas bokorban is.

A taktikázók egyik legkiválóbb fegyvere a nyílpuska. Csendes, gyakorlatilag azonnal öl, de újratöltése hosszadalmas. Ahhoz, hogy a térkép fél játékosállományát magunkra uszító taktikával legyünk eredményesek, hosszú-hosszú órákig kell gyakorolnunk, és nem árt némi CoD vagy CS:GO előképzettség sem – de ami nélkül mindent dobhatunk a kukába, az a szerencse!



VISSZA? SOHA!

WARHAMMER 40,000: SANCTUS REACH

SONS OF CADIA

[ÍRTA TIKA] AZ ORK ÁRADAT LASSAN ELÉRI AZ ALARIC PRIME SZÍVÉT, ÉS LOGAN GRIMNAR ŰRFARKASAI UGYAN BECSÜLETTEL HARCOLTAK AZ ALAPJÁTÉKBAN, DE MOST AZ IMPÉRIUM ELSŐ ÉS EGYBEN UTOLSÓ VÉDVONALÁN, AZ ASTRA MILITARUMON VAN A SOR, HOGY BIZONYÍTSA RÁTERMETTSÉGÉT!

A Sanctus Reach napjaink egyik legjobb táblás adaptációja a Warhammer 40k berkein belül, igaz, az említett témakörben – a körökre osztott műfajról van szó – tulajdonképpen a Straylighté az egyetlen komolyan vehető próbálkozás, így nem kellett megszakadni a címért. Elég volt néhány ütős makettet lekoppintani, aztán az, hogy a történet csak papíron létezik, vagy az MI néha sültbolondként viselkedik, nem érdekelt senkit, mert ki ne akarna lánckardos terminátorokkal orkokat aprítani, és egy Imperial Knight teherautó méretű patáival átgázolni a zöld martalócokon.

A Sanctus Reaché volt tehát az eddig látott legjobb (nem a legszebb...) harcmező, ahol az egyik űrgárdista rend (az Űrfarkasok) és az orkok között tomboló háború első két fejezete kibontakozhatott. A harmadik fejezet, a Legacy of the Weirdboy DLC még tavasszal érkezett, és így esett, hogy a zöldbőrűeknek is jutott egy saját hadjárat. A Red Waaagh!, azaz a

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd.

FEJLESZTŐ
Straylight Entertainment

MŰFAJ
Stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017. 11. 09.

ÁR
14,99 euró a Steamen (kb. 5000 Ft), ám ha az alapjáték hiányozna, a Complete Edition a jó választás, 45 euróért.

GÉPIGÉNY
2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VRAM DirectX 9 komp. VGA, 2 GB HDD.

játék alapját képező táblás készletben azonban maradt még szereplő, nevezetesen az egykor Birodalmi Gárdának hívott, majd a Games Workshop új szabálykönyvében már Astra Militarumra átkeresztelt birodalmi hadsereg jelenik meg a Sons of Cadia című kiegészítőben. Hogy aztán ez mennyire lehet érdekes, nos, mindjárt meglátjuk!

JÖNNEK A VÖRÖSÖK!

A Warhammer 40k világában az orkok hadigyülekezője, a Waaagh!, egy (majdnem) mindent elsöprő erő, és eme gót stílusjegyekkel felruházott fantasy/sci-fi univerzum emberi felén általában a genetikailag módosított szuperkatonák, az űrgárdisták szállnak szembe vele. Ők viszont kevesen vannak, ezért van szükség a gépesített, nagy tömegekből álló Astra Militarumra. E gigászi hadsereg sorait egyébként a milliónyi világról beszedett birodalmi dézsma tölti fel, de az adó fejében érkező emberanyag természetesen nem egyenletes minőségű, és itt nyer értelmet az alcím. Cadia ugyanis az Iszonyat szemének (egy nagyon durva anomáliának) a szélén található, szóval egy olyan erődvilág volt, amely évezredek óta küzdött a Káosszal, és minden lakója kisgyermek korától fogva gyakorolta a fegyverforgatást, élesben.

Azért csak volt, mert a bolygót a 13. Fekete Keresztteshadjárat idején lerombolta Abaddon, a Pusztító. Cadia azonban nem pusztán egy rendszer vagy egy planéta volt, hanem a végsőkig való ellenállás szimbóluma is, amelynek a szellemiségét a túlélők magukkal vitték, és ha harcról van szó, ők aztán tudják, hogy nincs meghátrálás, nincs megadás, csak halál vagy győzelem!

Az már az alapjátékban kiderült, hogy a Straylight mesemondó képessége kimerül néhány 8-as betűmérettel odabiggyesztett mondatban, még ha az előző DLC-ben, a Legacy of the Weirdboyban fel is csillant már némi hajlandóság a Waaagh! kibontására – ott legalább voltak képregényszerű átkötések, de ez csupán egyszeri fellángolásnak bizonyult. A csatába hívó szó tehát továbbra is egy egyszerű eligazítás, amelyekből lassacskán felsejlik, hogy Grukk egyre eszelősebb és egyre gigászibb rohamokba hajszolja bele az orkjait, miközben Mogrok, a másik ork hadifőnök alig várja, hogy Face-Rippa (Grukk ragadványneve) egy „véletlen" balesetben otthagyja a fogát, és végre ő állhasson a Waaagh! élére. A 9 fő küldetés tehát másról sem szól, mint hogy egy hadseregnyi ork épp bekerít pár Knightot, vagy a hídfőkbe, erődökbe visszaszorult birodalmi erőket kell kikommandíroznunk a tengernyi xenó fenyegető karmaiból.

A kiegészítő javára egyébként nyugodtan írjuk fel, hogy a fősodorban zseniális pályák kaptak helyet, egy kicsit nőtt a variációs lehetőség is a havas elemek megjelenésével, de az igazi kunszt, hogy a küldetések többségét nagy létszámú összecsapásokhoz – akár 40-50 vagy még több támadóhoz – tervezték.

NEM MONDHATJUK, HOGY A WH40K FANOK PANASZKODHATNAK, BÁR AZÉRT DLC TERÉN MÉG VAN HOVÁ ELJUTNI.

A táblás játék rajongóinak ismerős a környezet, a Sanctus Reachet kifejezetten nekik találták ki.

Egy ekkora Knightot a PC Gurunál is tudnánk mire használni: elég könnyen behajthatnánk velük a cikkeket!

GIGÁSZOK CSATÁJA...

A helyszín továbbra is az Alaric Prime, és mivel ez egy lovagvilág, egészen pontosan a Degallio nemesi család fészke, ebben a kiegészítőben tényleg nem aprózták el az Imperial Knightok szerepét, minden pályára jut legalább egy a gépszörnyekből, de nem ritkán hárommal is csapathatjuk, ami iszonyat nagy zúzás. És hogy hogyan kerültek a benga fémlovagok a WH40k világába? Nos, a Technológia sötét korában a kolonizáló hajókon lévő STC-k (Standard Template Constructok), azaz az automata gyártósorok a legveszélyesebb bolygókon hatalmas pusztító erővel rendelkező lépegetőket konstruáltak. A szerkezet aztán egy géptrónon keresztül kapcsolódott össze a kezelőjével, amely nem pusztán az irányításért felelt, hanem egyfajta személyiségprogramozást is végzett – a közösség védelmét, és a régi lovagi erényeket erősítette fel a pilótában, hogy soha ne fordulhasson a saját kolóniája ellen. A gépek családon belül öröklődtek, így létrejöttek a nemesi házak, mint a Degallio is, amelynek az élén Lord Neru áll, és ő viszi csatába az egyik legerősebb Knightot, a White Wardent. Az orkoknak természetesen erre is van válasza, a két istenség, Gork és Mork gépi avatárjai, a Gorkanaut, illetve a Morkanaut képében, ezek kevésbé kifinomult, de igen brutális vasak, utóbbi például az iker rakétavetők mellett nemcsak további lövegekkel, de erőtérrel és egy jókora karommal is fel van szerelve.

Azt mindenki tudja, hogy az űrgárdista a WH40k Chuck Norrisa, ám az Astra Militarum jóval törékenyebb emberanyagra épül, és sokkal inkább hajaz a hagyományos gyalogságra, amelynek tüzérségre és csapatszállítókra is szüksége lehet – az előbbit a Baziliszkusz nevű önjáró lövegek, utóbbiakat a Kiméra nevű páncélosok biztosítják. Nem árt persze rengeteg tank sem, amit a Leman Russról elnevezett páncélosok alváltozatai adnak: a Punisherben például Gatling-ágyú hirdeti az Istencsászár igéjét, az Executioner a gyalogosokat süti ropogósra, és ott van még a hosszú csövű Vanquisher, ami a páncélozott fenevadakat lyukasztja ki jó nagy távolságból. A csatatankokat a levegőből a Valkűrök kísérik, azaz rakétákkal, sorozatlövő fegyverekkel megpakolt szállítórepülők. A Birodalom ugyan híresen intoleráns a mutáció minden formájával szemben, ám az ogrynokat (homo sapiens gigantus), ezt a harcos abhumán fajt nem véletlenül engedték át a „szűrőn", az átlagon felüli testi erő ugyanis remekül kamatoztatható a seregben. Az ogrynokon belül a bullgrynoknak pedig különösen tessék örülni, ők képviselik ugyanis a jövő „Spártáját", a pajzsaik, akár a szikla, és ez a mobil vasfal nem könnyen hajol meg mások előtt. Egyébként Cadia átlagos fiainak a gránátvetés a specialitása, és a lézerfegyverekkel (lascannon) is remekül bánnak, a 6-8-as lőtáv pedig kiemelkedőnek számít az alacsony pontértékű gyalogosoktól. A sereg kasztellánja (vezére), Jakrein Stein koordinálja a légicsapásokat, és az ő utasítására szólalnak meg a térképen kívül elrejtett pusztító ütegek. Az alakulatok nyomában pedig a pszikereken kívül ott járnak a hírhedt komisszárok, és csőre töltött fegyverekkel győzik meg a lemaradókat.

A Sanctus Reach és a kiegészítő eszenciája egyszerű: a négyzetrácsokkal lefedett terepen továbbra is két sereg mozog körökre osztott időmérésben, miközben a domborzatnak is jut szerep, de van fedezékrendszer, ráadásul a legtöbb tereptárgy csak addig nyújt védelmet, amíg le nem bontják, de természetesen a hátba és oldalba támadásokért is járnak a bónuszok. A lángszórók még mindig tarolnak, sőt ha nagy égéseket akarsz látni, mindenképp vigyél magaddal egy Hellhound páncélost, mert ugye a sereget ezúttal is a játékos állítja össze. Minden szereplő rendelkezik továbbá egyedi, új képességekkel, és minden szintlépéskor kaphat még egyet, olyanokat, mint például a bionic arm – megnövelt bicepsz a közelharchoz –, vagy egy jó kis frekvencia modulátor, ami megvakítja az ellenfelet.

FOR GLORY...

A végső mérleg nem rossz, az MI-t kipofozták, de azért az orkok nem az eszükről híresek, és ezt itt is bizonyítják (szerintem nem szándékosan). A taktikai rész továbbra is szeretjük, az egységek piszok jók, és ha egyszer a Sanctus Reachbe beletesznek egy átvezető videót, én isten bizony pezsgőt bontok...

LEGACY OF THE WEIRDBOY

A bőségesen illusztrált DLC-ben Grukk jobb keze, Big Redd azt agyalta ki, hogy a Dominus szigetet elfoglalva épít egy „teliportot", és a Farkasok legérzékenyebb pontjánál csap le. Big Redd persze nem csak egy új hős, hanem egy igazi Zakkant (weirdboy), méghozzá a Hiperfejek, tehát azon pszihasználók közül való, akik már valamelyest jobban kontrolálják az őket átjáró erőt (például nem robban fel a feje). A Warpbuborékja megoltalmazza a hordát a szürke bőrűek skulóitól, a Hadút pedig feltölti a gyakásra kész rosszcsontokat, hogy még nagyobb erővel sújtsanak le. Vitt magával Dokikat (Pain boy), Deffkoptákat (helik), Fuxosokat (Flash Gitz), meg mindenféle orkot és gépet, amit csak talált, mert a Farkasok ronda népség, és nehéz lecsapni a fejüket a sok rájuk aggatott vas miatt!

ÉRTÉKELÉS

Remek kiegészítő, kellemesen nehéz pályák, és az Astra Militarum sem rossz anyag, az Imperial Knightokkal felturbózva pedig valóban megéri az árát.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Az alapjáték mechanizmusa jól működik az új, emberibb léptékű gyalogsággal, tankokkal, no meg a jól megtervezett pályákkal.

KONTRA
A szokásos, mármint kéne a komolyabb körítés, pl. történet, némi plusz látvány, erősebb audioanyag.

75%

Ne hidd, hogy egy kis hó megakadályozza az Istencsászár szent harcosait abban, hogy eltapossák a xenó férgeket!

A TÜRELEM NORMÁLIS PORTOT TEREM

INJUSTICE 2

[ÍRTA BATE] Három dolog biztos az életben: a halál, az adók és az, hogy a verekedős játékok terén nagyot gurító NethetRealm Studios végül nem hagyja cserben a PC-s játékosokat, ha az éppen aktuális játékukról van szó. Az Injustice 2 portjára ugyan hét hónapot kellett várni, de abszolút megérte.

„Te most tényleg a köpenyem alá fényképeztél verekedés közben?" - Avagy mindennapok a szuperhősök extrán különleges életéből.

A DC képregényuniverzum szuperhőseit és rosszfiúit ismét összeeresztő Injustice 2 eredetileg 2017 májusában jelent meg Xbox One-ra és PlayStation 4-re (tesztünk a 2017/6-os számban olvasható), és bár sokáig egyetlen szó sem esett a PC-s verzióról, ettől függetlenül mi már a megjelenés idején biztosak voltunk benne, hogy nem maradunk port nélkül, hiszen a WB Games korábban is rendre megjelentette a NetherRealm Studios aktuális játékait (Mortal Kombat, Mortal Kombat X és XL, Injustice: Gods Among Us) személyi számítógépekre. A kérdés csupán az volt, hogy milyen minőségben érkezik az átirat, hiszen ezen a téren kaptunk már egyaránt hideget és meleget a kiadótól.

A válaszra egészen decemberig kellett várni, és mivel a teszt végén egy 92%-os értékelés virít, talán nem okozok nagy meglepetést azzal, ha elárulom: ezúttal nem ismétlődött meg a Mortal Kombat X-es fiaskó, tehát olyan játékot kapunk a ténylegnem kevés pénzünkért (Steamen 50 euróba, dobozosan a szintén letöltőkódos verzió pedig 14 000 Ft-ba fáj), ami nem okoz hajhullást az optimalizálatlan motorjával és az orbitálisan elcseszett netkódjával.

A tavalyi év legjobb verekedős játékának PC-s portja hála az égnek, kimondottan jól sikerült, örülhetünk a megjelenésnek!

PC-RE FELKÉSZÍTVE

A meglehetősen pozitív kezdés után pedig gyorsan essünk túl az Injustice 2 lényegében egyetlen kellemetlen aspektusán: ellentétben a korábbi NetherRealm-játékok gyakorlatával, a konzolos verzióhoz képest meglehetősen késve érkezett port alapból nem Ultimate kiadás (persze létezik ilyen is 80 euróért), ami egész pontosan azt jelenti, hogy ezúttal nem kapjuk meg bónuszként az alapjáték mellé érkező fizetős DLC-ket, hanem PC-n is mélyen a pénztárcánkba kell nyúlni az extra tartalmakért. A Steamen fejenként 20 euróért (nagyjából 6000 forintért) vehetjük meg az extra karaktereket tartalmazó Fighter Pack kiegészítőket (ebből jelenleg három van), vagy szereplőnként 6 euróért juthatunk hozzá olyan hősökhöz, mint Sub-Zero, Red Hood, Starfire, Raiden, Hellboy, Black Manta, The Atom, vagy éppen Darkseid. És ha már extra karakterek és DLC-k, akkor érdemes tudni azt is, hogy egyelőre (a cikkünk írásakor legalábbis) hiába vesszük meg a Fighter Pack 3 néven futó csomagot, még nem tudunk játszani a Suicide Squadból ismerős Enchantress-szel és a Tini Nindzsa Teknőcökkel, mert ők csak valamikor 2018-ban lesznek elérhetők a játékon belül.

ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios, QLOC

MŰFAJ
verekedős játék

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.01.

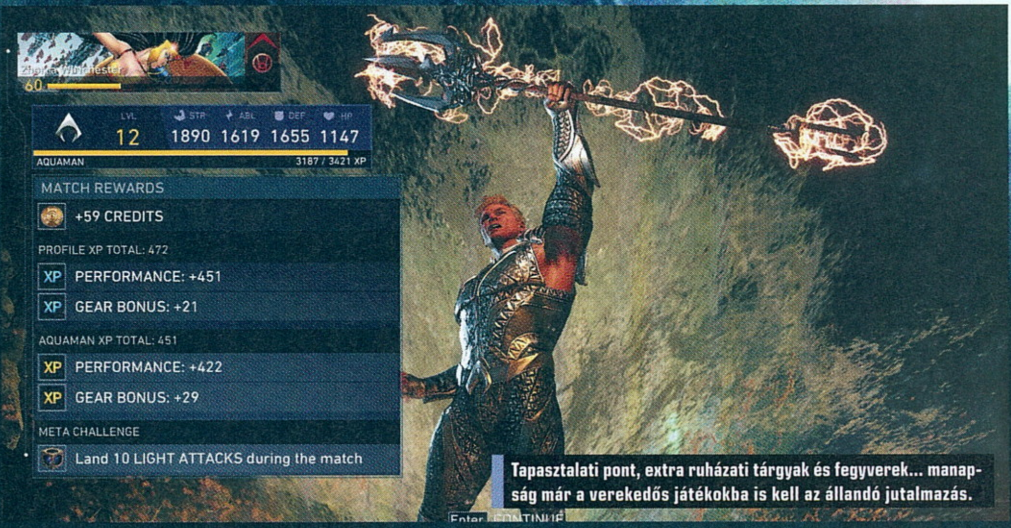
ÁR
Steamen 50 euró, azaz kb. 15 500 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 CPU, 4 GB RAM, 2 GB VGA, 8 GB HDD.

Az persze simán jó lett volna, ha az alapjátékon kívüli karaktereket is megkapjuk az 50 eurós változatban, de ennél sokkal fontosabb, hogy a fejlesztők az elmúlt hónapokat azzal töltötték, hogy rendesen felkészítsék az Injustice 2-t a PC játékosok igényeire. A program természetesen támogatja a kontrollert és a billentyűzetet is (utóbbit nem javasolnánk senkinek), ráadásul megbirkózik a profik által használt arcade stick kiegészítőkkel is, szóval, ha valaki ilyennel szeretné keresztülverekedni magát a sztorin és az online csatatéren, az nem fog csalódni a telepítést követően.

Ami a meccsek közben elérhető teljesítményt illeti, a képfrissítés 60 fps-ben van maximalizálva, viszont ezt akár még 4K-ban (vagy akár 21:9-es wide screenen) is képes

kipréselni magából a játék, feltéve, ha jól felszerelt erőművön állunk neki a futtatásnak. Ha viszont a masinánk nem Paksra van rákötve, akkor sincs komoly gond, egyrészt mert az Injustice 2 kevésbé korszerű gépeken is hajlandó elindulni, másrészt pedig mert az Options menüpont tartalmaz egy olyan Autoconfig lehetőséget, amit elindítva a program szépen felméri a gépünk képességeit, és a begyűjtött adatok alapján automatikusan beállítja nekünk az élvezhető játékot biztosító grafikát. Az első indítás után érdemes rögtön ezt választani, majd a konfigurálást követően rábökni a szintén beépített Benchmark lehetőségre, ami megmutatja, hogy mennyi az átlag és maximum képfrissítés, amit ki tudunk préselni a gépünkből.



Tapasztalati pont, extra ruházati tárgyak és fegyverek... manapság már a verekedős játékokba is kell az állandó jutalmazás.

Ha pedig nem lennénk megelégedve az itt kapott eredménnyel, akkor jöhet a manuális finomhangolás a Graphic Settings menüben, ahol az Advanced fül alatt kedvünkre variálhatunk a beállításokkal.

Ami az online részt illeti, a Multiverse mód a megjelenéskor messze nem volt zökkenőmentes, de egy méretes patch azóta gatyába rázta a dolgokat, a sima online küzdelmek pedig a megjelenés óta pazarul működnek. A matchmaking gyorsan lezajlik, már nyoma sincs annak, mikor a Mortal Kombat X-nél tíz perceket kellett várni egy-egy pofozkodás előtt, ráadásul a rendszer nemcsak a játékosok gyors összeköttetését oldja meg gond nélkül, de a meccsek közben is kiválóan teszi a dolgát, szóval, ha valaki szeretné megmérettetni magát más játékosokkal szemben, az csak a saját felkészültségét (vagy felkészületlenségét) okolhatja, amennyiben csúnyán elverik a különböző arénákban.

2017 LEGJOBB VEREKEDŐS JÁTÉKA

Technikailag az Injustice 2 PC-s portja teljesen rendben van, és ehhez már csak azt érdemes hozzátenni, amit Böjti kolléga is leírt 2017 júniusában. A szuperhősöket és szupergonoszokat egymásnak eresztő verekedős játék egyértelműen a tavalyi év legjobbja. A NetherRealm Studios alkotása nemcsak a kifejezetten változatos hősfelhozatallal szórakoztatja a műfaj szerelmeseit, de olyan mennyiségű és minőségű tartalmat kínál, amihez foghatóval csak nagyon-nagyon ritkán lehet találkozni ebben a műfajban. Az egyjátékos rész kiváló sztorival várja az érdeklődőket, ahol a fordulatok mellett megismerhetjük szinte az összes karaktert, a maga nemében zseniális Multiverse mód folyamatosan megújuló kihívásai pedig lényegében végtelen szórakozást biztosítanak.

A verekedést ugyanakkor meg lehetne unni, de a harcokat nagyszerűen egészíti ki az ötletesen megvalósított lootrendszer, aminek hála folyamatosan kapjuk a motivációnak sem utolsó felszereléseket, amikkel nemcsak egyedivé, de egyre erősebbé is varázsolhatjuk kedvenc karaktereinket, arról nem is beszélve, hogy a NetherRealm Studios és a WB Games az Injustice 2-vel azt is megmutatta, hogy a lootboxok működhetnek úgy is egy játékon belül, hogy abból ne kerekedjen világra szóló botrány, mint a teljesen elbaltázott Star Wars Battlefront II esetében.

Az Injustice 2 konzolos verziójának értékelésében tavaly nyáron Böjti úgy fogalmazott, hogy „szinte hihetetlen, de alig tudok fogást találni a játékon, annyira jól sikerült darabról van szó. A kilencven százalékban tökéletesre balanszolt játékmenetet a rengeteg sztár fűszerezi meg, a 29 szereplő egész egyszerűen elképzelhetetlen mennyiségű játékidőt biztosít, ha mindenkit alaposan ki akarunk próbálni, elsajátítanánk képességeiket." Mindez természetesen igaz a PC-s verzióra is, tehát ha valaki nagy rajongója a verekedős műfajnak, nem veti meg a szuperhősöket, és hetekre, akár hónapokra elegendő elfoglaltságot keres, akkor nem kell tovább keresgélnie, hiszen az Injustice 2-nél jobb vételt jelenleg most nem talál. Mi ugyan bízunk benne, hogy a január végén érkező Dragon Ball FighterZ képes lesz megszorongatni Supermant és Batmant, de erről már csak februárban tudunk majd hitelesen nyilatkozni. Így ha valaki biztosra akar menni, az ne habozzon, a szuperhősös bunyó nem fog csalódást okozni!

ÉRTÉKELÉS

Voltak apró félelmeink a portot illetően, de feleslegesen, ugyanis a fejlesztők egy kiváló átiratot raktak le az asztalra.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Mindent megkapunk, amire egy PC-s játékosnak szüksége lehet, ráadásul a játék jól optimalizált és a netes kód is úgy működik, ahogy kell.

KONTRA

Kicsit szomorú, hogy az extra DLC-kért ezúttal PC-n is fizetnünk kell.

92%

Az illusztris gárda egyre tekintélyesebb, az persze más kérdés, hogy reményeink ellenére a régóta várt PC-s porthoz nem kaptuk meg a DLC-ket.

UGORJ FEJEST A POKOLBA!

DOOM VFR

[ÍRTA CHOCHO] **Újra vár a Pokol, a nagybetűs, a bibliai, a kénköves, hogy ezúttal egy gyanútlan UAC-munkás bőrébe bújva kelljen irtanod a gonoszt. Méghozzá szó szerint öltve magadra a hős vázát, elvégre a Doom VFR a virtuális valóság korának első Doom-játéka.**

Állandó vesszőparipám, hogy a VR-játékok egy végtelen ciklusba kerültek: a technológia még nem elég elterjedt és kiforrott ahhoz, hogy valóban előre törhessenek, ezért aztán a fejlesztők sem adnak bele apait-anyait; amíg azonban nincsenek „system seller" programok ezekre a cuccokra, addig nem várható el a játékosoktól, hogy tömegével vásárolják a színes-szagos sisakokat. Ezt a hibás egyenletet igyekezett megoldani a Sony a PS VR 2016-os megjelentetésével, de persze a japán cégnek sem sikerült a trükk: a sisak nem lett rossz, és még játékok is vannak rá, a legnagyobb durranások azonban sorban elvéreznek rajta, szóval most, több mint egy évvel a premierje után is a labdafejelgetős Headmaster a kedvenc PS VR játékom...

Aztán a tavalyi E3-on, mint egy pohár vizet a sivatagban, úgy nyújtotta át a rajongóknak saját VR-játékait a Bethesda – pontosabban a korábbi címeik „vírosított" változatait. A Skyrim VR-ról a 65. oldalon olvashattok egy tesztet, a Fallout VR-t pedig inkább ne is emlegessük, a Doom VFR azonban nem véletlenül kapott két oldalt: bár ez a játék is a 2016-os Doom assetjeire épül, nem sima átirat, hanem egy teljesen új kampányt tartalmazó VR-shooter, amit az id az alapoktól gondolt újra úgy, hogy a lehetőségekhez képest a maximumot nyújtva lehessen benne hentelni.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
VR FPS

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.01.

ÁR
PC-re 9490 Ft, PS4-re 8999 Ft.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-4590 vagy AMD FX 8350 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 1070 / AMD Radeon RX 480 VGA, 17 GB HDD, HTC Vive (PS4 esetén PS VR).

SZÁJBERDÉMON KÉRJÉL BOCSÁNATOT...

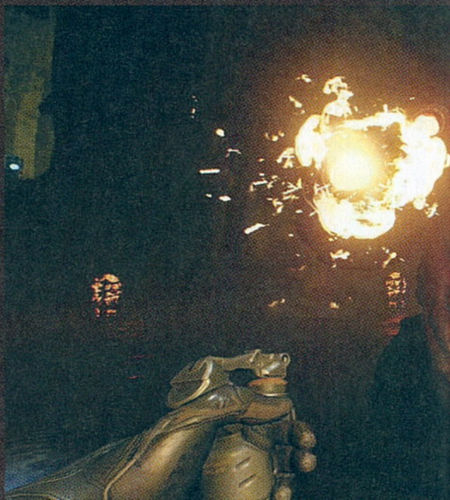
Történetünk főhőse ezúttal nem a Doom Slayer, hanem egy mezei UAC alkalmazott, aki már a játék legelején elhalálozik, hogy tudatát a Dr. Hayden által tervezett áttöltő-rendszer automatikusan lementse egy komputerrendszerre. „Emberünk" feladata innentől nem más, mint hogy egy robottestbe bújva véget vessen a démonok inváziójának. Kalandjai közben persze a Doom Slayer is ezen munkálkodik, ám míg a 2016-os rész néma, szent harcosa ezrével aprítja a gonoszt, addig az „új fiú" inkább a UAC rendszereinek aktiválásával igyekszik útját állni a pokol seregeinek. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a harc kicsit kevésbé pörgős és vad, mint volt másfél évvel ezelőtt, és a kaland sem olyan hosszú: a Doom VFR (mely betűszó egyébként a „Virtual Fucking Reality" rövidítése, azaz nagyjából „kib*szott virtuális valóságot" jelent) kampánya 3-4 óra alatt teljesíthető, a játékidőt pedig csak a VR-élmény okozta szédelgés miatt beiktatandó szünetek nyújtják meg. Bizony, sajnos ez a játék sem mentes a VR-shooterek rákfenéjeként terjedő „betegségokozástól", azaz ha valaki picit érzékenyebb a furcsa mozgásokra, könnyen felkavarodhat a gyomra. Hozzáteszem: az idnél igyekeztek elkerülni a Farpoint okozta rosszulléteket, melynek fő eszköze végül egy egészen rugalmas irányítási mechanika lett.

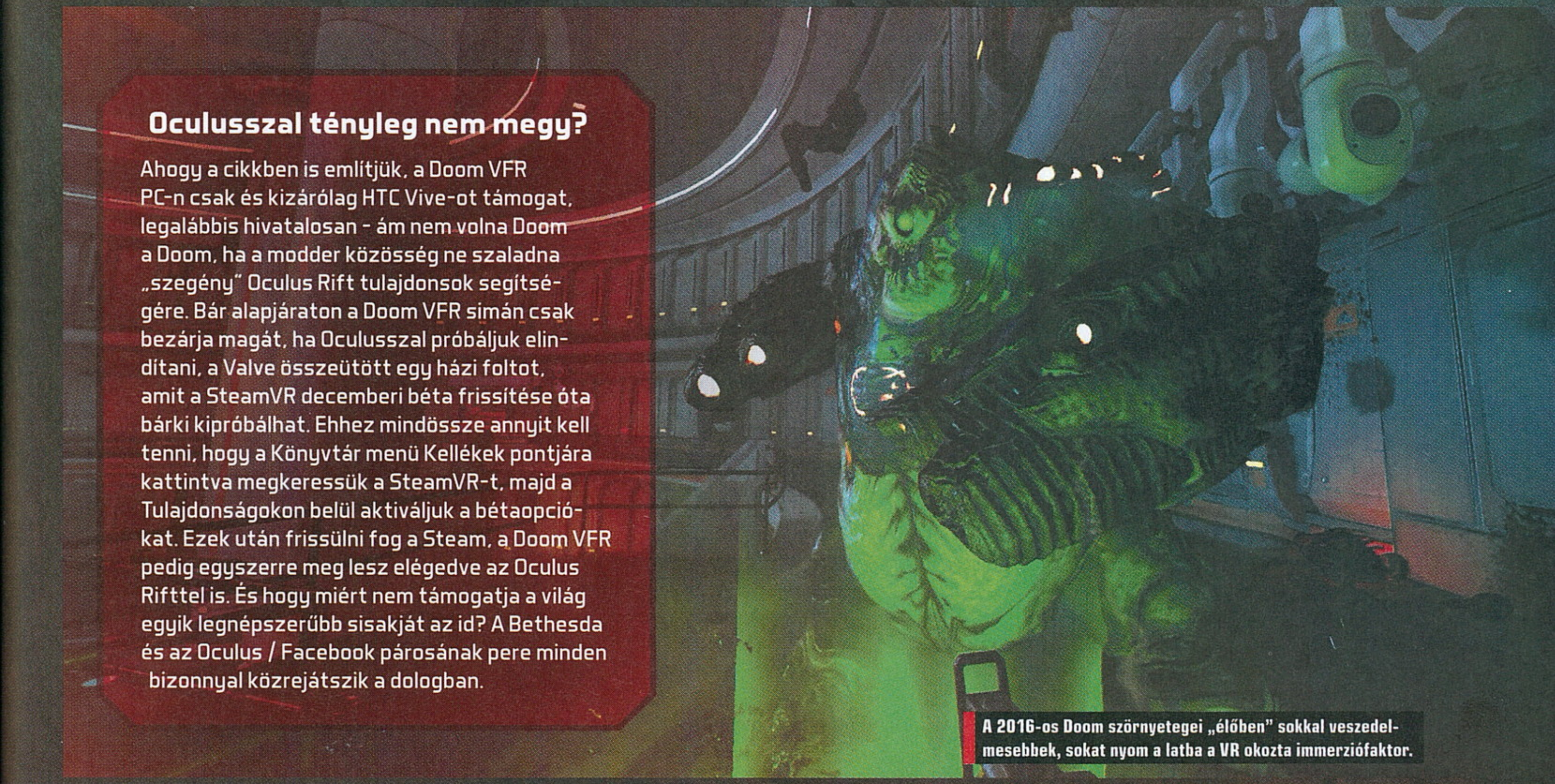
Nem ez az a játék, amiért megéri VR-sisakba fektetni, de ha már van HTC Vive-od vagy PS VR-ed, érdemes lecsekkolnod!

SZÉDÜLETES LÁTVÁNY

A rugalmasság helyett viszont kezdjük a dolgot egy korlátozással: aki PC-n játszik, mindenképp HTC Vive-val lesz kénytelen akciózni, az id ugyanis csak ezt a sisakot támogatja (szegény oculusos Carmacknek ez persze felér egy árulással). A HTC Vive drága kütyü, de ami fontosabb: roppant helyigényes is, hiszen álló helyzetben, ide-oda ugrálva kell játszani vele – ezért is szerepel a Doom VFR Steam-adatlapján, hogy „legalább

A VR-akció nem mindenkinek lesz ínyére, ennyire jól kidolgozott virtuális valóság harcrendszert azonban eddig még nem láttunk.





Oculusszal tényleg nem megy?

Ahogy a cikkben is említjük, a Doom VFR PC-n csak és kizárólag HTC Vive-ot támogat, legalábbis hivatalosan - ám nem volna Doom a Doom, ha a modder közösség ne szaladna „szegény” Oculus Rift tulajdonsok segítségére. Bár alapjáraton a Doom VFR simán csak bezárja magát, ha Oculusszal próbáljuk elindítani, a Valve összeütött egy házi foltot, amit a SteamVR decemberi béta frissítése óta bárki kipróbálhat. Ehhez mindössze annyit kell tenni, hogy a Könyvtár menü Kellékek pontjára kattintva megkeressük a SteamVR-t, majd a Tulajdonságokon belül aktiváljuk a bétaopciókat. Ezek után frissülni fog a Steam, a Doom VFR pedig egyszerre meg lesz elégedve az Oculus Rifttel is. És hogy miért nem támogatja a világ egyik legnépszerűbb sisakját az id? A Bethesda és az Oculus / Facebook párosának pere minden bizonnyal közrejátszik a dologban.

A 2016-os Doom szörnyetegei „élőben” sokkal veszedelmesebbek, sokat nyom a latba a VR okozta immerziófaktor.

2x1,5 méteres játékterületet igényel”. Én értelemszerűen nem a HTC sisakjával futtattam a programot, elvégre Vive-ot itthon mutatóban is ritkán találni, hanem még azzal a PS VR-ral, amit a világpremierkor küldött a Sony. A PS4-es Doom VFR persze itt-ott elmarad a technikai csúcsokat verő PC-s változattól: a felbontás alacsonyabb, a textúrák kisebbek, és persze inkább ülő helyzetre „írták” a programot, semmint arra, hogy az ember egy külön szobában bohóckodjon vele.

Ennek ellenére a beállítások sokfélesége elismerésre méltó: játszhatunk Move-val vagy DualShock 4-gyel, sőt akár Aim Controllerrel is. A mozgás ennek megfelelően állítható: lehet teljesen szabadon is rohangálni, vagy akár csak ide-oda teleportálni, ezzel csökkentve a szédülés esélyét. A magam részéről a kontrolleres megoldást találtam a legjobbnak, a Move-val egyszerűen „összekeveredtek” a kezeim, és mivel abban az esetben csak teleportálni lehet, a harc is kaotikussá vált. Maga a teleportálás egyébként a Glory Killek helyét vette át, azaz a villogó, kegyelemdöfésre váró ellenfelekbe „beleteleportálva” szedhetjük össze azonnal az általuk dobott lőszert és életerő-csomagokat. Emiatt aztán időről időre kénytelenek leszünk „ugrálni”, de szerencsére nem vagyunk rákényszerítve.

ÉRTÉKELÉS

Rövid, de hatásos szórakozás, ami végre utat mutat a VR-játékok legújabb generációjának. Egy a bibi: sajnos ettől is rosszul leszünk.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Remek VR-akció, látvány, zene sebességélmény.

KONTRA
Sem a sztori, sem a tartalom nem az igazi, és azért még mindig megviseli az embert a VR okozta szédülés.

70%

Annak ellenére egyébként, hogy idővel a Doom VFR-től is felkavarodott a gyomrom, ez a játék bírta legtovább a fejemen, legalábbis az akció zsáneren belül: kétszer kellett csak leülnöm elé, mire befejeztem, és bár éreztem a fejem utána, egy dolog mindenért kárpótolt. Ez pedig a hangulat.

KÖRBEVESZ A VÉGÍTÉLET

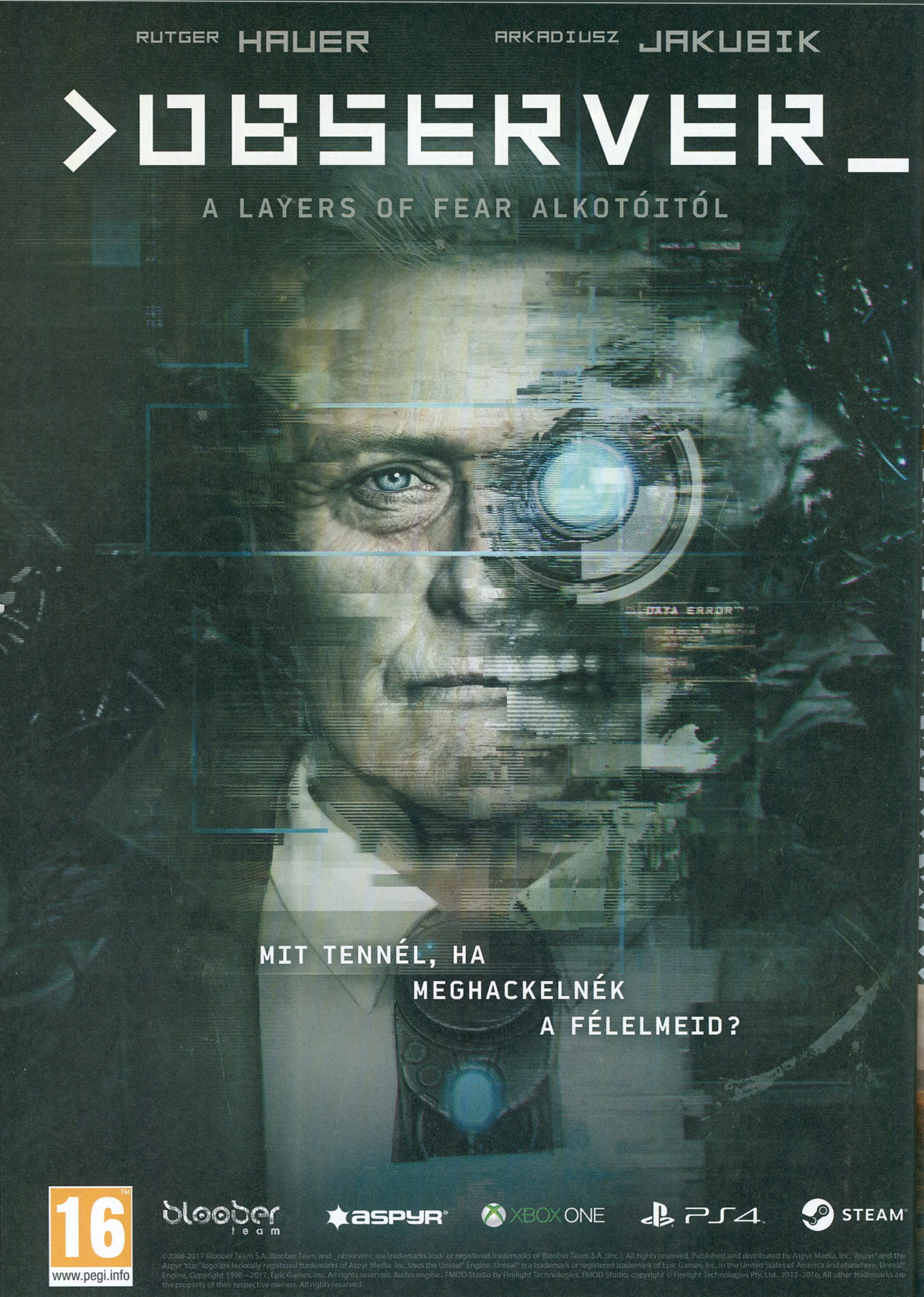
A Doom VFR játékmenete nem túl bonyolult, gyakorlatilag a 2016-os Doom könnyedebb változatát kell elképzelni. Belépünk egy terembe, felcsendül az adrenalinpumpáló zene (Mick Gordon egy vadállat!), majd megjelenik pár démon, akiket persze darabokra kell lőnünk. Annyira sosincsenek sokan, mint az alapjátékban, és nem is olyan kemények, de ugye VR-ban így sem könnyű elintézni őket. A pályák a 2016-os játék elemeiből építkeznek, az ott látott helyszínek módosított részeit járjuk be újra, de persze mindegyiket úgy tervezték meg, hogy érezhető legyen: ez a játék a virtuális valóságra termett. Hogy mást ne mondjak, már az első tűzharcban megjelennek a hatalmas Revenantok és Mancubusok, a termetük pedig tényleg egészen lenyűgöző – ez egyébként a UAC minden részére igaz, a virtuális sisak hatására sokkal valósabbnak, grandiózusabbnak hatnak az egyébként kissé hiteltelen labirintusok.

A hangulat pedig az első perctől magával ragad, főleg, ha szereted a Doomot, és a 2016-os részt is élvezted. Egyedül a főszereplő miatt fájhat a fejünk (már ha a szédelgésre bevettünk egy marék aszpirint): Doom Slayer egy szó nem sok, annyit sem szól a 2016-os részben, mégis sokkal több élet szorult bele, mint szegény új fiúba. Ő ugyanis mindent kommentál, folyton be-benyög valamit, de ezek a szövegek nem viccesek, inkább egy átlagos srác személyiségét tükrözik, akit valahogy nem zavar annyira, hogy már régen meghalt. Mindez azonban talán nem fog eltántorítani annyi vásárlót, főleg, hogy itt mégiscsak

maga a VR a lényeg, azaz, hogy beleélheted magad az akcióba. Hogy „ott lehetsz”. Sokat jelent, többet, mint gondolnád!

MÉG NEM „SYSTEM SELLER”

Persze ahogy eddig egyetlen VR-játék, úgy a Doom VFR sem éri meg, hogy csak miatta befektess egy ilyen masinába. Hozzáteszem, nem jár messze tőle: ha hosszabb, tartalmasabb lenne, és talán a Doom 2016-os sztoriját nem csupán kiegészítené, hanem, mondjuk, egy hivatalos előzményként játszana szerepet ebben az igencsak izgalmas és rejtélyes lore-ban, úgy azt mondanám, hogy megjött az első visszautasíthatatlan ajánlat. Sajnos nem ez a helyzet, az irány azonban adott, és ha az id Software-en múlik, a Doom 2-ben talán már alapjáraton támogatást élvez majd a VR. És reméljük, hogy addigra ezeknek a kütyüknek az ára is lejjebb megy, mert egyelőre még mindig brutális luxusnak minősülnek, annak ellenére, hogy nincsenek rájuk igazán nagy játékok. De persze minek lennének, ha senki sem veszi őket. És miért vennék, ha nincs rájuk jó játék...


RUTGER HAUER
ARKADIUSZ JAKUBIK
>OBSERVER_
A LAYERS OF FEAR ALKOTÓITÓL
DATA ERROR
MIT TENNÉL, HA
MEGHACKELNÉK
A FÉLELMEID?
16
www.pegi.info
bloober team
aspyr
XBOX ONE
PS4
STEAM
©2008-2017 Bloober Team S.A. Bloober Team and _observer< are trademarks and/ or registered trademarks of Bloober Team S.A. (Inc.). All rights reserved. Published and distributed by Aspyr Media, Inc. "Aspyr" and the Aspyr "star" logo are federally registered trademarks of Aspyr Media, Inc. Uses the Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2017, Epic Games, Inc. All rights reserved. Audio engine : FMOD Studio by Firelight Technologies. FMOD Studio, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 2012–2016. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

ÉSZAKI VR-TÚRÁK

The Elder Scrolls V SKYRIM VR

[ÍRTA CHOCHO] **Sok száz órát eltöltöttem már Skyrim vidékein, de a Bethesda legújabb, VR-kiadású kalandjával erre fizikailag lennék képtelen. Már egy teljes órát is igazi kihívás végigjátszani vele, legalábbis anélkül, hogy szó szerint az ölembe hánynék.**

Na jó, bevallom, a bevezetőben egy icipicit túloztam, a Skyrim VR-ral játszva sem hánytam el magam, különben is, a Farpointnál egyik VR-játék sem okozhat nagyobb kínokat. Ugyanakkor tény: a Bethesda 2011-es remekműve 2017 végére jócskán megkopott, ezen pedig a PS VR – valljuk be – korlátozott technikai megoldásai sem képesek javítani. Mielőtt azonban belemennénk a Skyrim VR ismertetésébe, tisztázzuk az alapokat! Először is, a játék kizárólag PlayStation 4-re, valamint az ahhoz kiadott virtuális sisakra, a PS VR-re érhető el. Tehát míg a pár oldallal arrébb bemutatott Doommal a PC-sek is játszhatnak, addig itt ez a lehetőség sajnos nem adott. Másrészt: a Skyrim VR pontosan az, amit a címe is sugall, avagy a Doom VFR-rel ellentétben itt a klasszikus The Elder Scrolls V-öt kapjuk meg, csak épp VR-támogatással. Tehát aki valami újra vágyik, netán titokban egy rejtett TES VI-ról álmodik, jobb, ha túlteszi magát a tévképzetein, a Bethesda ugyanis ténylegesen nem tett többet, mint hogy átírta PS VR-re az idén hétéves programot. Hogy ez mennyire jó ötlet, mindenki döntse el maga – a magam részéről megelégszem Skyrim döbbenetes tájainak bebarangolásával.

SISAKOT FEL!

Mert bizony a Skyrim VR elsősorban arra jó, hogy a már ismert és szeretett tájat végre tényleg úgy járjuk be, mintha csak ott lennénk. Ehhez minden adott is: az irányítás elsősorban Move-ra lett tervezve, az egyik fagyitölcsér a pajzsot, a másik a kardot jelképezi, de amennyiben ez nem jön be valakinek (mint nekem), az maradhat a jó öreg DualShock 4-nél. Aztán ott van a Skyrim alapvetően nyugis tempója. Az egy dolog, hogy a sztori sárkányokról meg ősi próféciákról szól, illetve hogy sok olyan ember él az északi vidéken, akinek egy nap íjat lőttek a térdébe, de ennek ellenére már az is felüdülést jelent, ha az ember csak bandukol a virtuális hegyek között, és gyönyörködik a tájban, ami majd' megszólal néha.

Érdekes kísérlet, ami bizonyos szempontból megérdemli a főhajtást, de senki sem fog annyit játszani vele, mint a 2011-es Skyrimmel.

A Skyrim VR minden olyan grafikai frissítést megkapott, amit a Special Edition is, és hát na, VR-ben sem néz ki rosszul. Ugyanakkor nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy míg egy tévén, 1-1,5 méterről a játék kora annyira nem szembetűnő, az arcunkba tolva sajnos bizony azzá válik, és itt nem a már 2011-ben megmosolygtató animációkra gondolok, hanem a textúrákra vagy a tereptárgyak kidolgozottságára. Ez van, a Skyrim régi játék, még akkor is, ha a Bethesda ezt hajlamos elfelejteni, és 2020-ig a létező összes okosmosógépre kiadja a programot.

VÖDRÖT ELŐ!

Amennyiben megbarátkozunk a látvánnyal és az irányítással, jöhet a séta és a gyönyörködés, amit rövid úton a sisak levétele és egy fejfájáscsillapító előkerese követ majd. A helyzet ugyanis úgy áll, hogy a Skyrimmel hosszú ideig VR-ben játszani nagyon fárasztó. Mivel a gyors akció elkerülhető, ezért annyira nem készíti ki az embert, mint az általam sajnos túl sokszor emlegetett Farpoint (pedig igyekszem túltenni magam rajta, higgyétek el), ugyanakkor emiatt az is elég lehetetlen lesz, hogy akár a fő történetszálat befejezzük így. Egyszerűen nem viszi rá a lélek az egyszeri játékost, hogy „na, akkor véerben mutassam meg a skyrimiaknak, hol lakik a Sárkányszülött" – ehhez sokkal fejlettebb technológia kéne a PS VR-nál, amit láthatóan nem 100+ órás kalandokhoz terveztek.

Éppen ezért azt sem tudom megmondani, ezt a kiadást pontosan kiknek szánták. Techdemónak klassz, meg egyébként is, ki ne szeretne Skyrimben sétálgatni. Na de teljes értékű játékként, ami 20 990 forintba kerül, ez egy kicsit kevéske. Amennyiben van PS VR-od és szeretnél villogni a haverok előtt, úgy érdemes lehet megmutatni nekik a Skyrim VR-t, de egyébként nem merem ajánlani a megvásárlását, mert inkább kuriózum, semmint „játék".

ADATOK

KIADÓ: **Bethesda Softworks**

FEJLESZTŐ: **Bethesda Game Studios**

ÉRTÉKELÉS

Vitathatatlan technikai csoda, amit évek múlva is sokan emlegetnek majd, ám játékként nehezen értelmezhető.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	99%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

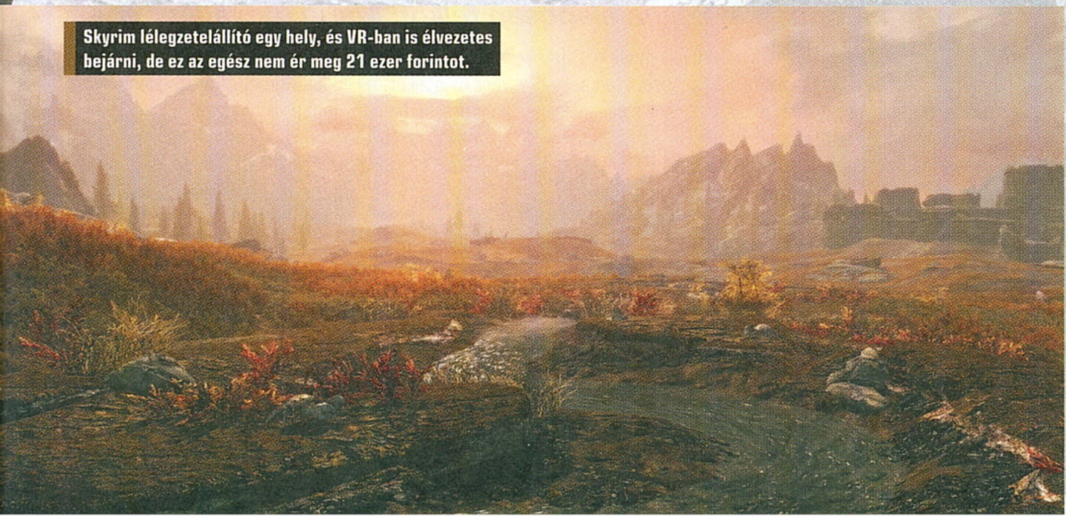
PRO

Az eddigi legnagyobb VR-játék, és hát Skyrim még most is lenyűgöző.

KONTRA

Hamar felkavarja az ember gyomrát, és hát a játék azért csak megkopott az elmúlt hét év alatt.

66%



Skyrim lélegzetelállító egy hely, és VR-ban is élvezetes bejárni, de ez az egész nem ér meg 21 ezer forintot.

PlayLink

FOR PS4™

[ÍRTA CHOCHO] 2017-ES PARTIJÁTÉK-FELHOZATALÁHOZ SZOKATLAN KONCEPCIÓT VÁLASZTOTT A SONY: A CÉGÓRIÁSNÁL A PLAYLINK NÉVRE KERESZTELT OKOSTELEFONOS TECHNOLÓGIÁT HELYEZTÉK ELŐTÉRBE, HOGY A TAVALY NYÁRI THAT'S YOU!-T EGY HALOM, AHHOZ HASONLÓ ELVEN MŰKÖDŐ, DE JÓVAL SOKSZÍNŰBB JÁTÉK KÖVESSE. LÁSSUK, HOGY A PLAYSTATION 4 LETT-E AZ ÚJ PARTIKONZOL!

Mielőtt belemerülnénk a játékok ismertetésébe, beszéljünk magáról a PlayLinkről, a konzoloknál eddig nem látott megoldás ugyanis megérdemli a figyelmet, még ha persze túlzás is lenne azt állítani, hogy a játékgépek eddig nem kommunikáltak a háztartás többi okoseszközével.

A Sonynál maradva, a cégnek régóta létezik hivatalos PlayStation alkalmazása, amit okostelefonon vagy tableten használva, a felhasználók hozzáférhetnek a PlayStation Network szolgáltatásaihoz, és akár a távolból is vezérelhetik a konzolt, hogy pl. letöltéseket indítsanak el rajta, vagy jelezzék a barátaiknak, hogy várjanak azzal a CoD-meccsel addig, amíg ők is hazaérnek a nap végén. Sőt: 2014 óta a Remote Play App Xperia-eszközökre is lehetővé teszi a játékstreamelést, természetesen wifin keresztül – sajnos egyéb androidos vagy iOS-es készülékekkel nem kompatibilis a dolog. Csüggedni azonban persze eddig sem volt ok, mert elvégre ahány játék, annyi alkalmazás...

TELEFONT ELŐ!

A PlayLink az utóbbi funkció természetes evolúciójának mondható. Lényege, hogy az amúgy meglehetősen drága kontroller helyére az érintőkijelzős okoseszközök lépjenek. Mivel ezek sokkal több dologra képesek a mindössze pár gombos vezérlést lehetővé tevő irányítóknál, komplex, máshogy elképzelhetetlen játékok is működtethetővé válnak a segítségükkel. A PlayLink jelenleg egyszerre hat eszközt kezel, kalibrálásra pedig nincs szükség. A játékosoknak mindössze annyit kell tenniük, hogy letöltik az adott játék alkalmazását az App Store-ból vagy a Google Playről, majd elindítják azt, miközben a PS4-en már fut a játék. A konzol és a készülékek érzékelni fogják egymást, a játék pedig azonnal működésbe lép. Nem kell azon aggódni, hogy a hosszas kalibrálás elveszi a gyerkőcök vagy barátok kedvét, mert minden automatikus. Egyedül annyi a megkötés, hogy a PS4 és a telefonok egyazon hálózatra csatlakozzanak.

Ez kétféle módon jöhet össze: a legegyszerűbb az, ha wifire csatlakozik mind a PS4, mind a telefon – ebben az esetben tényleg azonnali lesz az összeköttetés. A másik módszer az, amikor a konzol vezetékes hálózatra van kötve, de mi wifi-hotspotot csinálunk belőle, amihez bizony megint csak hozzácsatlakozhat a telefonunk. És végül van egy harmadik módi, bár az már nem annyira partijáték-barát: nevezetesen az online multiplayer olyan játékosokkal, akik a világháló túloldalán várják a mókázást. Technikai gondokkal személy szerint nem sűrűn találkoztam, vagy ha mégis interferencia történt, az általában a wifis modem hibája volt, a szoftverek pedig amennyire tudták, korrigálták a rövid kimaradásokat.

VÉGTELEN LEHETŐSÉGEK

Nem kell túl nagy fantázia ahhoz, hogy belássuk, mennyi lehetőséget rejt a PlayLink. Elég belegondolni, milyen játékok érhetőek el okostelefonra: ugyebár ezekben a készülékekben egy rakás érzékelő található, úgy, mint giroszkóp, több kamera, mikrofon, hangszóró, na meg egy igen fejlett érintőkijelző – ezek együttes használata opciók egész tárházát szolgáltatja a fejlesztőknek, mondhatni csak rajtuk múlik, mennyire merülnek el a PlayLinkben. Érdekes próbálkozásokból pedig nincs hiány, elég csak a 2017/08-as PC Guruban mcmacko kolléga által tesztelt That's You! című virtuális társasjátékot említeni. Ez volt mondhatni a PlayLink startja, egy meglehetősen korai fecske, amit csak tavaly év végén ért be a többi alkotás.

A soron következő oldalakon három játékot mutatunk be: a Knowledge is Power című vetélkedőt; a SingStar-sorozat Celebrationre keresztelt, PlayLink-kompatibilis változatát; végül pedig, de nem utolsó sorban az Until Dawn alkotóinak várva-várt új játékát, a Hidden Agendát, amely nemcsak kooperatív, hanem kompetitív nyomozásra is invitálja a játékosokat. És hogy maga a PlayLink érdemel-e értékelést? Százalékosat semmiképp, vagy legalábbis nem érzem fontosnak – annyit azonban el kell mondanom, hogy eddig egy partijátékkal sem szórakoztam olyan jól, mint a PlayLink felhozatalával; és ezt annak ellenére is tartom, hogy a soron következő címek azért mind hagynak kívánnivalókat maguk után. Egyedül az okozhat némi fennakadást a jövőben, hogy minden játék saját app telepítését igényli – ezt nem gondolták át a Sonynál, de bízom a cég józan ítélőképességében, ami talán idővel egy összevont appban ölt majd testet.

A PlayLink még nem tökéletes, de ha tovább fejlesztik, a Nintendo jobban teszi, ha alaposan felköti Mario gatyáját!

KNOWLEDGE IS POWER

A vetélkedőket mindenki szereti. A résztvevők azért, mert egy rakás pénzt nyerhetnek, a nézők pedig azért, mert együtt nevethetnek vagy sírhatnak a bátor vállalkozókkal. Ezt az ezeréves receptet természetesen a társasjátékokat készítő cégek is fel-felmelegítik, a Ki nevet a végén?-től a Zsákbamacskán át a Szerencsekerékig kismilló játékadaptációhoz volt már szerencsénk. Videojátékos fronton sem ritka az ilyesmi, sőt, az előző konzolgeneráció egyik kedvenc partijátéka az Xbox 360-as Scene it?-széria volt: megszámolni is nehéz, hány lemezt adtak ki ez alatt a cím alatt, melyek mind-mind a játékosok filmes ismereteit tették próbára.

Az avatarok kellően cukik és viccesek, de mindez semmi a hozzájuk illeszkedő szelfikhez képest.

Persze akkoriban más szelek fújtak. Ahhoz, hogy a haverok valóban kvízjátékban érezhessék magukat, szükség volt egy különleges kontrollerre, amin hatalmas színes gombok éktelenkedtek – pont, mint a tévében. Mára azonban változtak az igények, senki sem akar még egy buta vacakot a lakásba, nem csoda, hogy a Scene it? irányítói is bagóért kelnek el az apróhirdetéses oldalakon. Nem, ma már ez nem elég – okostelefonos appok kellenek, azok is lehetnek színesek-szagosak, és nyomkodni is lehet őket bőszen! Valahogy így születhetett meg a Knowledge is Power is.

ZSENINEK SZÜLETNI KELL!

Címének megfelelően („a tudás hatalom") a Knowledge is Power egy kvízjáték, méghozzá a hagyományos fajtából. A játék elején Max, a játékmester köszönti a legfeljebb hat résztvevőt, figyelmeztetve őket, hogy bizony kemény kihívás elé néznek, majd indul is a körökre osztott buli. Először is avatart választunk magunknak: a vicces karakterek mellé hozzájuk passzoló szelfiket is készíthetünk, így – akárcsak a That's You!-ban – már a grimaszoló barátok vagy családtagok is mosolyt csalhatnak az arcunkra. Azt mondjuk bántam, hogy maguk a figurák nem szabhatók testre, de legalább jó sok van belőlük – nekem a hotdog-ember volt a kedvencem.

Ezt követően indul maga a kvíz, ami körökre van osztva, az adott meccset pedig mindig egy bizonyos témakör megadásával kezdjük el. A telefonunk képernyőjén rányomunk a nekünk tetsző ajtóra, a többiek ugyanígy tesznek, és amelyik a legtöbb szavazatot kapja, az a kategória lesz a befutó. Az a mögött lévő kérdésre a lehető leggyorsabban kell válaszolunk – ha a négy lehetőségből eltaláltuk a jót, pontokat kapunk. Aki a legsebesebbnek bizonyult, az kapja a legtöbbet, a kategóriák megszavazásánál pedig kezdődhet is a szívatás, hiszen ha, teszem azt, mesterei vagyunk az ókori görög városállamok történetének, a többiek viszont csupán sejtbiológiából és nukleáris fizikából doktoráltak, de töri órán mindig szunyókáltak, akkor érdemes pár rokon érdeklődésű játékossal a „Görög történelem" ajtóra nyomni, és nézni, ahogy a többiek vergődnek – ez ráadásul hosszútávú szenvedést garantál, mert a kategóriák egymásból nyílnak meg. Azaz, ha kiválasztottátok a „20. századi popzene" kategóriát, akkor ne várjatok kérdéseket Beethoven fiatalkoráról!

Ha már szóba jött a zene: érdemes tudni, hogy a Knowledge is Power az amerikai 20-as és 30-as korosztály érdeklődési köreire lett kihegyezve, azaz itthon sok „híresség" vagy „szakember" tűnik majd teljesen ismeretlennek. Ennek megfelelően a játék nyelve is az angol, a That's You!-val és a Hidden Agendával ellentétben nem kapott magyar fordítást (ellenben törökül elérhető – ne kérdezzétek, miért!).

A SZÍVATÁS HATALOM

Persze nemcsak a tudásunkkal nyerhetünk, hanem ügyes stratégiával is. A pontokat a fordulók előtt úgynevezett Power Playekre is be lehet váltani, amik afféle szándékos akadályok. Akad, amelyik lefagyasztja a konkurens játékos telefonjának kijelzőjét, így szegény kénytelen folyamatos kopogtatással „feltörni a jeget", mielőtt válaszolhat. Van, amelyik összetrutyizza a telefont vagy lebénítja magát az avatart, sőt megesik, hogy egyszerre két Power Playt is bevetnek ellenünk – innen szép nyerni.

Ha ehhez hozzávesszük a folyamatosan nehezedő kérdéseket, nyilvánvalóvá válik, hogy nemcsak egy kihívásban gazdag, de valóban vicces és szórakoztató partijátékot kapunk, aminek tényleg csak a nyelvi akadályok szabhatnak gátat. Az összesen 12 fordulóból álló, átlagosan 20-30 perces meccseket még ügyességi részek is megbolondítják, sőt a végén a tudás piramisát is meg kell másznunk, véletlenszerűen záporozó kérdések valós-idejű megválaszolásával.

MEGÉRI!

Amennyiben elég jó az angoltudásod, úgy azonnal indulj a legközelebbi szoftveráruházba, vagy lépj fel a PS Store-ra, mert mindössze hatezer forintért tiéd lehet a Knowledge is Power. Szerintem ez a PlayLink felhozatalának eddigi legjobb darabja, de ha azt mondod, hazudok, kiállok veled egy műveltségi vetélkedőre! Persze csak csalással. G

ADATOK

KIADÓ
SIEE

FEJLESZTŐ
Wish Studios

ÉRTÉKELÉS

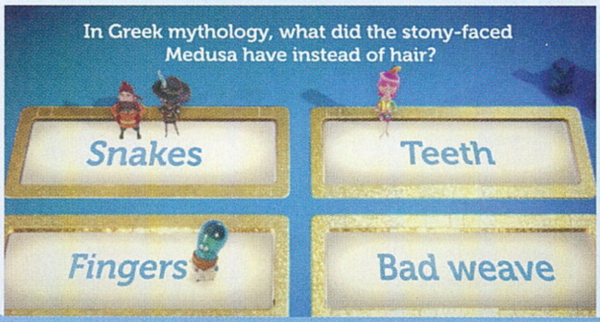
Meglepően szórakoztató kvízjáték, amit egyedül az angol nyelverületre szánt kérdések nehezíthetnek meg. De ennek ellenére ajánlott.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Jópofa külső és kérdések, vicces játékmenet, egymás szívatásának lehetősége.

KONTRA
Elég „amerikaias" az egész, ez pedig lehet, hogy sokakat elrettent a vásárlástól.

86%



SINGSTAR CELEBRATION

A SingStar-sorozat a többi PlayLinkre termett játékkal ellentétben igen komoly múltra tekint vissza, hisz életét még az azonos című PlayStation 2-es epizóddal kezdte, 2004-ben. Mondanom sem kell, hogy az eltelt 13 esztendő során rengeteget fejlődött a technika: a játék elhagyta a lemezeket és az internetre költözött; a zeneszámok egyesével is megvásárolhatóvá váltak; a régi SD klipek már Full HD-ben, sőt lassan 4K-ban feszítenek; a kezdetben drága és méretes USB-s mikrofonokat pedig felváltották a mobilapplikációk...

PLAYLINK, DE MÉGSEM

A SingStar: Ultimate Party PS4-es megjelenése már egy mobilalkalmazással együtt volt esedékes, ez utóbbi iOS-es és androidos okostelefonokkal is játszhatóvá, azaz énekelhetővé tette a programot. És hát ez az a trükk, amit most a PlayLink tovább vitt – nem csoda, hogy a szolgáltatás egyik legfontosabb partijátéka a SingStar Celebration lett. Érdekes egyébként, hogy míg a SingStar PS3-as iterációja 2012-ben free-to-play üzletmodellre váltott, ezzel együtt pedig a már említett, 2014-es Ultimate Party esetében is csak a zeneszámokért kell fizetni (a cikk írásakor cirka 429 forint egy dalocska, de ez nyilván emelkedhet még), addig a Celebration bizony kőkeményen fizetős program maradt: dobozosan 6500 forintot kérnek érte, a PlayStation Store-ban pedig nem található meg, ott csak a sima SingStar (PS4) szerepel, még a PlayLink menüben is.

Hogy miért? Nos, a klasszikus F2P SingStar is kompatibilis a PlayLinkkel, ugye kezdettől ezt a technikát használja, még ha egykoron nem is hívták így. A Celebration tehát mondhatni egy 30 számot tartalmazó válogatás, melynek célja, hogy a PS4-et újonnan beszerző partijátékosok is rögtön kornyikálhassanak. Nem is tűnik ez olyan rossz üzletnek! Elvégre még jómagam, aki híresen rossz vagyok matekból is látom, hogy 30 x 429 = 12 870 – ennyi pénzt pedig nyilván senki sem költene el szívesen pár zeneszámra. Szó mi szó, a SingStar Celebration jó vétel, főleg most, január elején, mikor még olyan boltot is találtam a neten, ahol 2800 Ft-ért kapható a Blu-ray. Oldalt megtaláljátok a dallistát, ez alapján pedig mindenki eldöntheti, hogy tetszik-e neki a csomag vagy sem.

ADATOK

KIADÓ
SIEE

FEJLESZTŐ
SIE London Studio

ÉRTÉKELÉS

Sok újdonságot nem hoz a SingStar Celebration, de mivel énekelni mindig jó móka, ezért még így is bőven ajánlott a beszerzése.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Változatos dalfelhozatal, kiforrott technológia, vérbeli partijáték-mechanika.

KONTRA

Azért pár újdonságot megnéztünk volna, pl. giroszkópos hangtorzítást vagy kijelzős scratchelést.

80%

DALLISTA, AVAGY LESZ MIRE SIKÍTANI

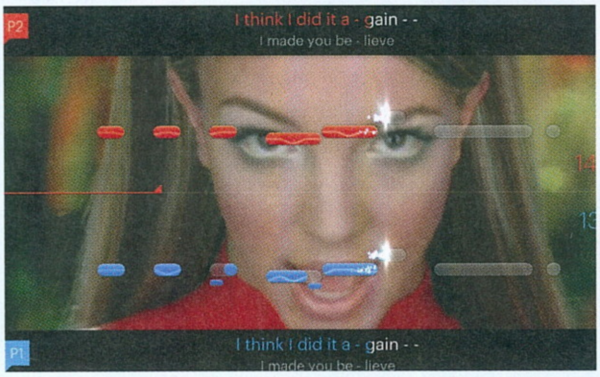
- **Adele** – Hello
- **ABBA** – Dancing Queen
- **Amy Winehouse** – Rehab
- **Avicii** – Wake Me Up
- **Blondie** – One Way Or Another
- **Brandi Carlile** – The Story
- **Britney Spears** – Oops!... I Did It Again
- **Calvin Harris & Disciples** – How Deep Is Your Love
- **Ella Henderson** – Yours
- **Elle King** – Ex's and Oh's
- **Fun.** – Some Nights
- **Hilary Duff** – All About You
- **Iggy Azalea feat. Charli XCX** – Fancy
- **Jason Derulo** – Want To Want Me
- **Kings Of Leon** – Use Somebody
- **Lost Frequencies** – Are You With Me
- **Marvin Gaye & Tammi Terrell** – Ain't No Mountain High Enough
- **Meghan Trainor** – All About That Bass
- **Oasis** – Wonderwall
- **OMI feat. Nicky Jam** – Cheerleader
- **One Direction** – What Makes You Beautiful
- **Roxette** – It Must Have Been Love
- **Shawn Mendes** – Stitches
- **Sia** – Cheap Thrills
- **Tegan And Sara** – Closer
- **The Chainsmokers feat. Halsey** – Closer
- **U2** – I Still Haven't Found What I'm Looking For
- **Wham!** – I'm Your Man
- **Young Rising Sons** – High
- **Zara Larsson** – Lush Life

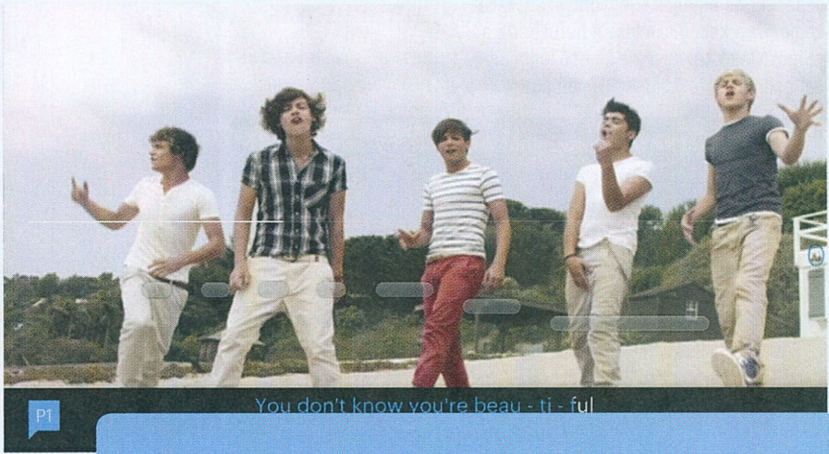
ÉNEKELNI JÓ

Persze mit sem ér az ajánlat, ha a PlayLink vagy maga a játék nem jó – szerencsére erről viszont szó sincs, a SingStarnak azért volt ideje kiforrni, ennek pedig csak örülni tudunk (a barátaim és én legalábbis mindenképp, a szomszédaink már kevésbé). Mert miről is szól a SingStar: összeülünk egy szép napon, mindenki letölti a szükséges alkalmazást (SingStar Mic – vigyázat, van a Google Playen pár hasonló című app, de azok nem hivatalosak!), majd elkezdődik a banzáj. A dalok a háttérben futnak, a kijelző pedig karaoke-mintára mutatja, mikor milyen hangszín következik. Énekelhetünk egyedül vagy ketten is (Duet-mód), sőt akár egymás ellen is (Battle Duet). Előbbi során párhuzamosan nyivákolunk, utóbbinál egymás után, váltakozva, hogy a „mérkőzés" végén a program megállapítsa, melyikünk volt a dalosabb pacsirta. Az appban saját dallistát is létre lehet hozni. Amennyiben pedig úgy ítéljük meg, hogy jobban mutatnánk a klipben szereplő énekesek helyett, a PlayStation Camerával akár fel is vehetjük magunkat – saját tapasztalatból mondhatom, hogy ez nem jó ötlet. Egyedüli negatívumként csak annyit tudok felhozni, hogy nem mer újítani: a PlayLink appok nagyon sok lehetőséget rejtenek magukban (érintőkijelzős DJ-zés vagy akár a szoftveres torzítások), amikkel nem él a játék. Na sebaj, talán majd idén!

Még egy érdekesség a végére: a SingStar Celebration az egyetlen olyan PlayLink-játék, ami akár 8 fővel is játszható.

Nem tudjuk megmondani, mi történik ebben a klipben, de az biztos, hogy Miley Cyrus óta már semmin nem lepődünk meg.





HIDDEN AGENDA

Ha van olyan pontja a PlayLink felhozatalának, amire mindenki kíváncsi volt, akkor az a Hidden Agenda. Ennek a játéknak a Sony is kiemelt bizalmat szavazott: itthon magyar szinkronnal is lehet játszani, azaz tényleg olyan érzésünk lehet, mintha egy pszichothrillert néznénk – csak épp itt mi magunk is bele tudunk szólni az események gördültébe.

ESKÜDT ELLENSÉGEK

A Hidden Agenda ugyanis egy sorozatgyilkosos sztori, amiben Becky Marney gyilkossági nyomozó próbálja megoldani az Orvvadász néven elhíresült pszichopata rejtélyes esetét – többet elárulni a történettel kapcsolatban felérne egy komoly bűncselekménnyel, mert az alig kétórás játék legfontosabb eleme a forgatókönyv, annak is a meglehetősen változékony mivolta. A játékosok dolga nem kevesebb, mint hogy a telefonjukat szorongatva döntéseket hozzanak, így lendítve előre az események folyását. Már rögtön a játék első perceiben komoly morális dilemma elé állít bennünket a Supermassive Games csapata, ez pedig egészen a végjátékig folytatódik, ami természetesen a döntéseinknek megfelelően alakul.

A Hidden Agendát 1-6 fő játszhatja, és bár a választási lehetőségek többsége során csak teljes egyetértés esetén folytatódik a sztori, néha a játékosok személyéhez köthető kérdéseket is meg kell válaszolni. Például, hogy kit tartunk a csapatból a legmegbízhatóbbnak, ki a legbátrabb, vagy épp a legolvasottabb – ezek függvényében lesznek alkalmak, amikor csak a „nyertes" hozhatja meg az adott döntést. Bár ez önmagában jól hangzik, a kérdések néha kínosak lehetnek, szóval jobb, ha csak olyan játékosokkal ülünk össze, akik nem sértődnek meg egykönnyen (ugyanez

egyébként a tavaly bemutatott That's You! esetében fokozottan érvényes – fene tudja, a Sonynál talán valami bizarr pszichológiai kísérlet fut a háttérben). Persze nem csupán együtt lehet dolgozni a jó ügyért, hanem egymás ellen is: ez az úgynevezett Versenymód, amiben a játékosok egyike egy olyan feladatot kap, amit a többiek nem ismernek – ez lesz az ő rejtett célja (Hidden Agenda, éééérted), amit tűzön-vízen átverekedve kell elérnie. Ez sokszor könnyűnek hangzik, de egyáltalán nem az, hiszen a többi játékoson is sok múlik, és minél sokszínűbb a csapat, annál durvább lehet a széthúzás, ami ugye növeli nemcsak a lebukás, de az elbukás esélyét is.

A BÁRÁNYSÜLTEK HALLGATNAK

Ez így leírva nagyon jónak tűnik, és tény, hogy a Hidden Agendával el lehet szórakozni, de akad vele néhány bibi. Egyrészt nehéz komolyan venni: sajnálom, de túl sok olyan filmet láttam, amiben a szuperintelligens sorozatgyilkos hülyére veszi a teljes nyomozói kört, de a végére csak megoldják az ügyet, hisz valamit a jövő héten is csinálni kell. Másrészt, a lendületes startot követően leül a sztori, emiatt pedig unalmassá válik maga a játék is. A szereplők ide-oda rohangálnak, a dialógusokból pedig süt az erőlködés. A Hidden Agenda szövegkönyve nem rossz, de nem is jó; egy átlagos krimisorozat szintjét hozza csupán, ezt az érzést pedig csak erősíti a „ tipikusan tévés" összhatás. A szereplőket általában két kameraszögből látjuk, akció alig van, a Heavy Raint idéző, esős, sötét látványvilág pedig, bár nyomasztó, kicsit „túl van tolva"; néha olyan érzése van az embernek, mintha a fejlesztőknél beragadt volna a Hetedik DVD, és csak azt az egy (amúgy remek) filmet néznék otthon.

Nem szeretnék igazságtalan sem lenni a Hidden Agendával, mert a funkcióját azért betölti, azaz képes hosszabb időre lekötni, sőt a mindössze kétórás játékideje miatt mindig van kedv és idő arra, hogy egy újabb menetet menjünk benne, amiben persze lehetséges, hogy majdnem minden döntés el fogja téríteni az általunk már megismert sztorit – de tény, hogy a komor nyomozás hamar hülyéskedésbe tud torkollni, mert a hangulat nem az igazi. Ráadásul a telefont is túl sokszor nézeti velünk a program: az érintőkijelzőn megjelenő olvasókártyák például határozottan rontanak az élményen, azok kibogarászása ugyanis túl időigényes, és míg egyvalaki olvassa őket, a többiek sem tudnak haladni.

PRÓBABABÁK GYILKOSA

És ha már hangulat, muszáj vagyok kitérni a tálalásra is: a karaktermodellek és a mimika (pontosabban annak hiánya) csak még jobban kiragadnak a beleélésből, ezen pedig a szinkron sem tud segíteni. Dicséretes, hogy magyar nyelven is élvezhető a játék, sőt egy ilyen program esetében nem árt az azonnali, könnyed érthetőség (még tapasztalt angolosoknak sem biztos, hogy beugrik egy-egy rendőri kifejezés). Ám sajnos a hazai színészek nem élik bele magukat a dologba, amerikai kollégáik sokkal hitelesebb zsarut vagy gyilkost hoznak.

Összességében tehát adott egy működő, érdekes játék, amit viszont nem tartottak kellő ideig a sütőben – mással nem tudom megmagyarázni, hogy a PS3-ra elkezdett, majd végül nagy véráldozatok árán PS4-re megjelentetett, jóval szerényebb technikai megoldásokat használó Until Dawn miért lett sokkal jobb játék a Hidden Agendánál. Reméljük, hogy a Supermassive Games legközelebb annak a címnek a teljes értékű folytatásával jelentkezik, amely minden bizonnyal PlayLink kompatibilis is lesz. Addig is lehet rendőrködni ezerrel, de ne legyetek meglepve, ha a végén inkább felolvassátok a játék jogait, és bevágjátok a dutyiba… akarom mondani a fiókba.

ADATOK

KIADÓ
SIEE

FEJLESZTŐ
Supermassive Games

ÉRTÉKELÉS

Egy papíron remek koncepció alig jobb, mint közepes minőségű megvalósítása – a Hidden Agenda nem rossz kezdet, de a PlayLink ennél azért többre hivatott.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

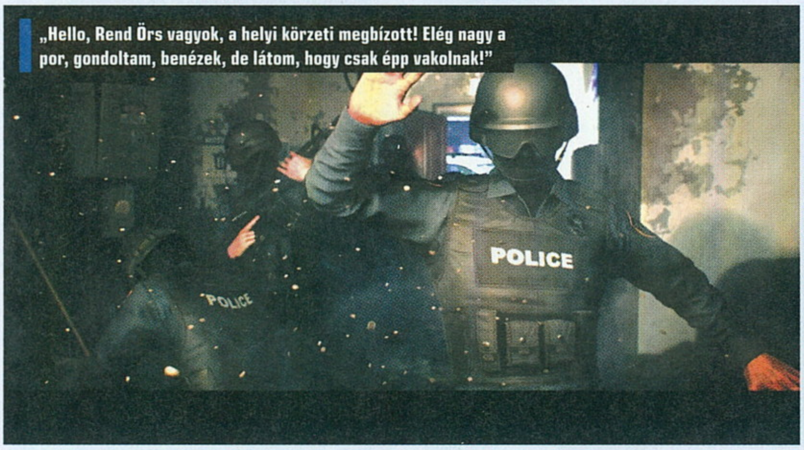
PRO

Sokféle elágazás a sztoriban, magyar szinkron, Versenymód.

KONTRA

A sztoriban nincs semmi feszültség, a hangulatot pedig megölik az elolvasandó kártyák.

65%



„Hello, Rend Örs vagyok, a helyi körzeti megbízott! Elég nagy a por, gondoltam, benézek, de látom, hogy csak épp vakolnak!"

A KARD LEGENDÁJA
Xenoblade Chronicles 2

[ÍRTA **WILSON**]

Az előző generáció egyik legjobb japán szerepjátékát elhozó Monolith visszatért, hogy egy újabb Nintendo-platformot aranyozzon be a maga egyedi, különleges mentalitásával, és egy olyan kalanddal, amelyhez foghatót egy aktuális konzolon se találni.

Kevés nagyobb kihívás létezik egy teljesen új platform bevezetésénél, még akkor is, ha a céget Nintendónak hívják, gyakorlatilag egymaga építette fel az iparág modern változatát, és amúgy is több, mint 100 éves múlt áll mögötte. Nem is beszélve arról a hátszélről, amit a Switch mögé raktak, elvégre a nyitókínálat általában az előző generációra megálmodott, aztán gyorsan az új gépre tolt, teljesen felejthető játékokról szokott szólni, melyek kényszerből kerülnek a kosárba, mert egész egyszerűen nincs más választás. Nem úgy, mint a Switchnél: minden idők egyik legjobb akció-kalandjátéka, a The Legend of Zelda: Breath of the Wild már önmagában is egy olyan ütőkártya, amit azért nehéz überelni, ezt pedig pár héttel később az egyik legjobb kooperatív élmény, a Mario Kart 8 Deluxe, majd egy sor új ötletet hozó pofonosztás, az ARMS követett, hogy az őszt a Nintendo részéről minden idők legsikeresebb sorozata, a Mario zárja a Super Mario Odysseyvel. Aki azonban azt hitte, hogy a Switch ezzel letudta a 2017-es esztendőt, tévedett, hiszen az őszi dömping utáni, a legnagyobb kiadók által halálzónának tekintett vákuumba sikerült belökni azt a Xenoblade Chronicles 2-t, amely nemcsak hogy rácáfol a tévhitre, miszerint decemberben nem lehet videojátékot nagy darabszámban értékesíteni, de egyben már a Switch első évében betöm egy olyan lyukat, amit addig csak kisebb, jobbára digitális címek próbáltak. Ez ugyanis a platform első, igazán nagyszabású japán szerepjátéka.

EGY TEKNŐS HÁTÁN

Ha pedig a méretekről van szó, a Xenoblade-szériát nem kell félteni, főleg nem a Xenoblade Chronicles 2-t, hiszen itt minden a centiken múlik – vagy pontosabban fogalmazva, a gigantikus, sok esetben hegyméretű titánokon. Alrest világa különös és páratlan hely: az emberiség egykoron békében és gazdagságban élt itt, méghozzá az egekig nyúló világa tetején, magával a teremtővel, az „Építővel". A paradicsomi körülményeknek hála, az Elysiumnak hívott földön senki sem szenvedett hiányt ételben, italban és boldogságban, ám egy nap az idill véget ért. Az emberiség számkivetetté vált, és a fa tövében található barátságtalan világba, a felhők óceánjába volt kénytelen költözni. A kemény, könyörtelen, sokak számára túlélhetetlen élet láttán az Építő szíve megenyhült, és hatalmas lényeket, titánokat szabadított el. A beszélő, érző lények örömmel szolgálták az emberiséget, akik szó szerint a hátukon vagy a gyomrukban építették fel kis településeiket. A titánok érkezte óta azonban évszázadok teltek el, a lények megöregedtek, és lassan, de biztosan kihalnak, magukkal rántva mindazokat, akik testükön kerestek menedéket. Az emberiség ismét a kihalás szélére sodródott, így a kevéske nyersanyagért és földért vívott háborúk árnyékában páran úgy döntenek, megpróbálnak visszajutni a már csak a legendákban létező Elysiumba, az emberiség egykori paradicsomába.

Vannak viszont, akik nem dédelgetnek ilyen álmokat, mert meg vannak elégedve azzal, amijük van. Ilyen Rex is, a Xenoblade Chronicles 2 fiatal főhőse, aki a felhők

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Monolith Soft

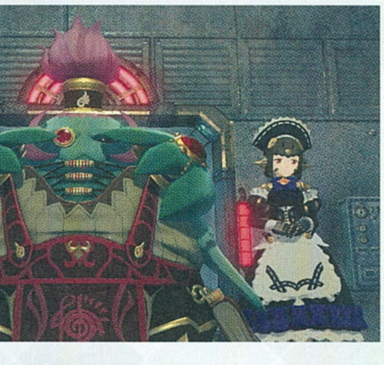
MŰFAJ
JRPG

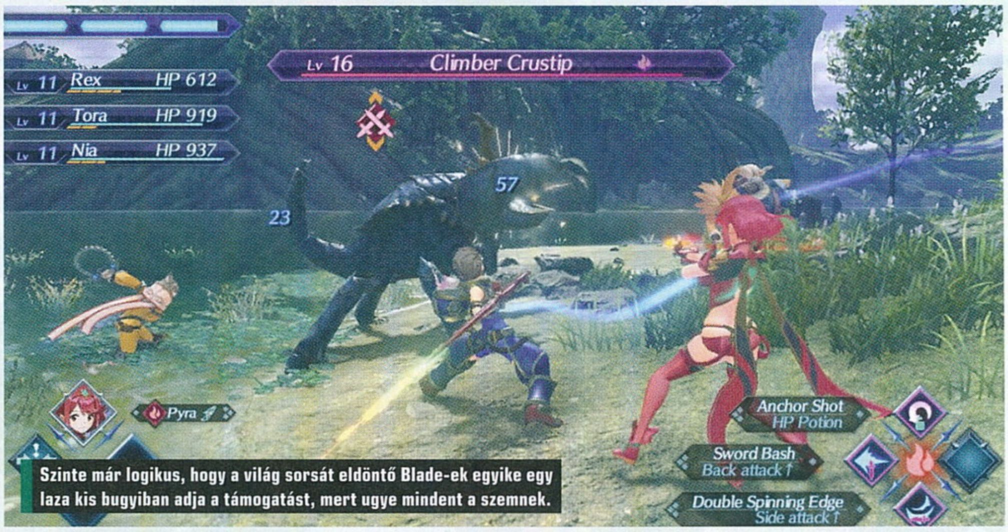
INFO

MEGJELENÉS
2017.12.01.

ÁR
17 990 forint

Chinpokomon egy alaposan felhízlalt szíriai aranyhörcsög külsejével megáldva. Semmi extra, elvégre egy jRPG-ről van szó.





Szinte már logikus, hogy a világ sorsát eldöntő Blade-ek egyike egy laza kis bugyiban adja a támogatást, mert ugye mindent a szemnek.

TIPPEK, TRÜKKÖK

SZABAD KÖZLEKEDÉS

Egy japán szerepjátékban meglehetősen szokatlan látvány, de itt szinte elengedhetetlen: arról az instant teleportálásról van szó, melyet használva bármely, korábban már meglátogatott helyszínre bármikor vissza lehet térni. Ez ugyan sokszor logikátlanná teszi a sztorit (egyfajta börtönből való menekülés harc közben elugrani utánpótlásért...), de a továbbjutás szempontjából mégis létfontosságú a használata!

HULLÁMVÖLGYEK

Habár ebben a furcsa és különös világban nem a hullámok, hanem a felhők erejével kell megküzdened, a Felhők óceánjának is megvan a maga ár-apály ciklusa. Ez nem csupán látványelem, de egyfajta akadály is, mert ez dönti el, hogy egy adott zóna éppen elérhető-e vagy sem. A nagyobb tavernákban kivárhatod, míg vált a ciklus, így ha mindenképp el akarsz jutni valahová, pihenned és fizetned is kell.

PONTGYŰJTÉS

A térkép bizonyos pontjain úgynevezett Collection Pointokba futhatsz, amit egy ásó-ikon jelez. Ha ilyet találsz, ne habozz azonnal felfedezni: Rex ekkor elkezd értékes kincsek után kutatni az adott zónában. Ezeket nemcsak továbbpasszolhatod jó pénzért az erre szakosodott kereskedőknél, de Aux Core-okká is finomíthatod, melyek a Blade-ek képességeinek fejlesztéséhez használhatók fel, így értékesebbek, mint a pénz.

FEJLESZD A VÁROSOD!

A Gormott régió elérését, a Torigoth városába való belépést követően lehetőséged lesz a települések fejlesztésére. Ez számos előnnyel jár – például olcsóbban vásárolhatsz a kereskedőknél – de sokat kell dolgoznod érte! Meg kell csinálnod a legtöbb mellékküldetést, el kell költened egy rakás pénzt, de megéri, hiszen hosszú távon nagyon sokat spórolhatsz vele, ráadásul a helyiek is sokkal kedvesebben beszélnek majd veled.

KAPITALISTÁK

A borzalmas tutorialok nem magyarázzák el megfelelően azt, hogy te magad is pörgetheted a kapitalizmus kerekét. Egy korai mellékküldetés befejezését követően megvásárolhatod bizonyos kereskedők szerződését, azaz onnantól kezdve a te zsebedben landol a bevétel. A pénzen felül egy sokkal fontosabb extra is a markodat üti: olyan permanens boostokat szerezhetsz, melyek megkönnyítik a karakterfejlesztést!

SZÍVHEZ SZÍVVEL

Amennyiben sikerült átlépned egy bizonyos affinitási szintet egy csapattárssal, lehetőséged nyílik úgynevezett Heart-to-Heart beszélgetést kezdeményezni. Ez a lehető legintimebb párbeszédet jelenti, ahol két szereplő megosztja egymással életük egy fontos momentumát vagy gondolatát. Ezen párbeszédek a Xenoblade Chronicles 2-ben csak bizonyos helyszíneken érhetők el, így ne félj visszatérni korábban már felfedezett vidékekre.

NEM SZÉGYEN FUTNI!

Bár a Xenoblade Chronicles 2 első fele nem nevezhető nehéznek, azért még így is sokszor botolhatsz olyan ellenfélbe, akit ott és akkor nem tudsz legyőzni. Ne ijedj meg, minden csatából elmenekülhetsz, sőt még egyenként ki is választhatod, hogy éppen kivel szeretnél konfliktusba lépni. Természetesen ez a bossokra nem vonatkozik, ott kénytelen leszel a legjobb tudásod, és persze a legjobb karaktereid birtokában helytállni.

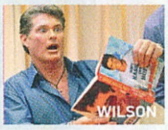
óceánja alatti vízben keres olyan roncsokat, amiket aztán jó pénzért továbbpasszolhat. Rex és titánja, az ősöreg, atyáskodó Gramps élete azonban egy nap gyökeresen megváltozik, miután egy visszautasíthatatlan ajánlatot kapnak: egy legendákból álló csapat oldalán segíthetnek be egy hatalmas hajó kiemelésébe, és a gyomrában sejtett kincs megtalálásába. Bár a küldetés sikerrel jár, Rexék nem éppen örök gazdagságot találnak, hanem egy sztázisban levő hölgyet, Pyrát, egy úgynevezett Blade-et, aki nem mellesleg egy ereklye (szó szerint), és az egész világ sorsát megváltoztathatja...

NEHÉZ ÜGY

Ha a sztori utolsó negyedének egy jelentős része hallatán csak vakarod a fejed, ne lepődj meg: a Xenoblade Chronicles 2 lore-ja valami brutálisan (és kicsit talán feleslegesen) túlkomplikált, a játék olyan fogalmakkal dobálózik már az első percekben, amiket önmagukban is hatalmas kihívás megérteni. Röviden és tömören, a lehető legjobban leegyszerűsítve: ebben a világban vannak úgynevezett Driverek és Blade-ek. A Driverek olyan egyedi, különleges személyek, akik képesek egyfajta kapcsolatot létesíteni a mesterséges úton létrehozott Blade-ekkel. A kettejük között létrehozott kapcsolat nem csupán a sorsukat köti össze, de a harcok során is fontos szerep jut nekik.

Mivel egy japán szerepjátékról van szó, a játékidő jelentős részét a harc teszi ki. A Xenoblade Chronicles 2 egyfajta hibrid rendszert használ: mozogni teljesen szabadon lehet egy nem túl nagy területen belül, de közben az akció egy pillanatra sem áll meg. Az ellenfelek támadnak, érkezik a sebzés, fogy az életerő. A csaták során a Driverek végzik a piszkos munkát, ők forgatják a fegyvert, ők viszik be a legtöbb sebzést. A Blade-ek mindig mögöttük, a második sorban foglalnak helyet, és egyfajta segítőként asszisztálnak. Masszírozzák az életerőt, növelik a támadóerőt. Maximum három Blade lehet egyszerre aktív, de köztük bármikor lehet váltani. Ez nem is feltétlenül opcionális, mert mindegyikük egyedi elementál-erőkkel, különleges mozdulatokkal, fegyverekkel rendelkezik, és bizonyos lényeket csak adott mozdulatokkal, képességekkel sebezhetők, sőt, még a Driver által bevethető támadásokat is befolyásolják. Azaz a Driver által bevethető mozdulatok attól függenek, hogy épp melyik Blade aktív (a támadó, a tank, vagy éppen a gyógyító).

ÉRTÉKELÉS



Nagyszabású, de extrémen vegyes: a Xenoblade Chronicles 2 az egyik legambiciózusabb japán szerepjáték az elmúlt évekből, egy végtelenül egyedi világgal és komplex játékrendszerekkel, amit a gyatra útmutatás, a kidolgozatlan elemek és a néha a szélsőségekig tolt anime-elemek fognak vissza attól, hogy igazi klasszikus legyen. Így szimplán csak a Switch legjobb JRPG-je – és nem csak jelenleg.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hiperlátványos, egyedi és hangulatos világ, borzasztó mennyiségű tartalom, meglepően változatos (de klisés) történet.

KONTRA

Lassú kezdet, gyatra betanítás, vállalhatatlan angol szinkron, sok irritáló karakter, borzalmas menürendszer.

80%

És ez csak a felszín, a Xenoblade Chronicles 2 harcrendszerének abszolút alapja, amit szó szerint még vagy egy tucat dolog tesz mélyebbé, komplikáltabbá és értelmezhetetlenné. A tanulóidőszak meglehetősen könyörtelen, de nem a szokásos okból kifolyólag. Nem az ellenfelek ereje, az eltúlzott nehézségi szint az, ami miatt szenvedés lehet az első pár óra, hanem mert minden idők egyik legrosszabb oktatómódja próbálja elmagyarázni az alapokat. Egyetlen alkalommal ugrik fel egy ablak egy adott témát elemző, alig pár mondatos útmutatással, és aztán soha többet nem kerül elő ez az információ. Azaz ha 5-6 óra elteltével sem érted, hogy mik azok Driver Artok, vagy miként lehet egy Blade-et fejleszteni, jobb, ha bekészítesz magad mellé egy guide-ot, a játékban ugyanis semmiféle segítséget nem fogsz találni!

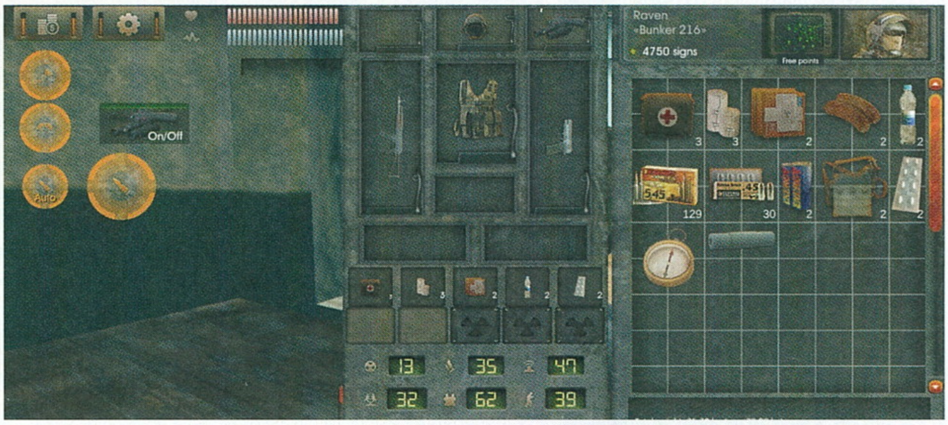
Ez azonban ne rettentsen el, mert a Xenoblade Chronicles 2-ért megéri küzdeni. Bár szereplői tökéletesen hozzák az anime kliséket – sőt a műfaj legidegesítőbb jeleneteit is –, és sok fordulatot kilométerekről ki lehet szúrni, de a Monolith által megálmodott világ egész egyszerűen felejthetetlen. A rajongói játékokat idéző gyatra menürendszer mögött rejlő elemek és komplex rendszerek révén a karakterfejlesztés egy igazi JRPG-álom, ahol a több órányi szöszölés garantáltan meghozza a gyümölcsét a sikeresen teljesített grandiózus csaták, az újabb küldetések, a változatosabbnál változatosabb helyszínekre való eljutás képében. Nem egy rövid élmény, az biztos, csak a sztori alsóhangon 60-70 órás, és erre jön rá a számtalan mellékküldetés, az opcionális grindelés, na meg a gigantikus, semmihez sem fogható világ felfedezése. És pontosan ez az élmény az, amiért az ember JRPG-t választ – a Xenoblade Chronicles 2-nél pedig egész egyszerűen nem fog jobbat találni ezen a platformon.

The Sun: Origin

[ÍRTA CHOCHO] A Stalker-játékok nagy rajongójaként tavaly októberi bejelentése óta vártam a The Sun: Origin megjelenését. Posztapokaliptikus túlélés bárhol, bármikor? Túl szép ahhoz, hogy igaz legyen.

Kiadó: EGProject ▪ **Platform:** Android ▪ **Link:** http://bit.ly/2ITL2gD ▪ **Megjelenés:** 2017.10.21. (korai hozzáférés). ▪ **Ár:** 239 Ft

A The Sun: Origin (vagy ahogy a főmenüben hivatkozik magára a program: simán „The Sun") egy ukrán fejlesztésű Stalker-klón, méghozzá az alaposabb fajtából. A történet a 22. században játszódik, mikorra a Föld jó része lakhatatlan radioaktív sivataggá változott – ezúttal azonban nem atombaleset okozta a katasztrófát, hanem a Nap maga, innen a játék címe is. Mindez persze sokat nem oszt vagy szoroz, elvégre az alapok a Stalkerből tanultak szerint adottak: Raven nevű túlélőművészünkkel útra kelünk a pusztaságban, hogy küldetéseket oldjunk meg, egyre erősebbé váljunk, és a történet végére érjünk, mely egyébként meglehetősen terjengősre sikeredett.



Ahhoz képest, hogy a játék egy kelet-európai garázsprojekt, amely ráadásul bevallottan Early Access állapotban került forgalomba (a menüben is figyelmeztetnek az alkotók, hogy folyamatosan fejlesztik a The Sunt – értékelést ezért sem tettem a cikk végére), rég találkoztam ennyire stabil és funkcionális androidos programmal, FPS-sel pedig talán még soha. Az irányítás, noha nyilván közelébe sem ér egy konzolos vagy PC-s shooternek, az érintőkijelzőhöz képest reszponzív és kézre álló, az MI pedig szándékosan van úgy lebutítva, hogy a játékosnak még mobilos bénázás esetén is legyen esélye a tűzharcok folyamán. A fegyverek ballisztikája egyébként megdöbbentő, mindegyik saját fizikai rutint kapott, és a hangok is nagyszerűek, messze túlmutatnak az átlag mobilos shootereken. A grafika pedig... nos, a képeken látható, hogy picit elmarad az első, immár lassan 11 éves Stalker-játéktól, de nem sokkal, cserébe pedig kiválóan fut S8-on, holott ezt még a sokkal több pénzből készülő Modern Combat-sorozat sem mondhatja el magáról. A készítők egyébként a Unity Engine-hez nyúltak, és láthatóan tudnak is bánni vele – még egy olyan meglepetés, amit nem vártam egy 239 forintos játéktól.

És hogy milyen maga a játékmenet? Nos, a megszokott sztalkeres túlélős akció-RPG-t kapjuk, azaz emberünk eszik, iszik, vérzik, lootol, mindenféle boostokat szerez, és beszélget, noha utóbbi a nem anyanyelvi angolosok által írt szövegkönyv miatt itt-ott megmosolyogtató lehet. El kell azonban ismerni a EGProject lelkesedését és szakértelmét – annak ellenére is, hogy sajnos eredetiség semennyi sem szorult a The Sunba. Még a Stalkerre jellemző, idegesítő és felesleges játékelemek is átültetésre kerültek, mint amilyen a fegyverek manuális kitárazása a tárgylista-képernyőn, vagy épp a pálya „túl sok" radioaktív területe, nem beszélve a beragadó fegyverek okozta hajtépésről. Ennek ellenére azonban ennyit mindenképp megér a játék, még úgy is, hogy a cikk írásakor (január elején) még csak egy régió érhető el. Nyugalom, érkezik a többi is – addig érdemes követni a fejlesztők hivatalos fórumát a TouchArcade-en, ahol minden kérdésre válaszolnak, és nagyon készségesek, a foltok pedig tényleg özönlenek, a cikk előtti napon is érkezett frissítés. Egy dolog viszont sajnos zavarba ejtő: a mikrotranzakciók már most elérhetők a főmenüből, és elég imba cuccokat adnak (lőszer, felszerelés, különböző gyógyszerek – ezeket a játékban nem is mindig lehet kilootolni), ez pedig hosszú távon nem sok jót sejtet – bízzunk az ukrán srácok belátásában!

MOBILHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

SNAKE MOBILON

Az Android egy könnyen testre szabható rendszer, amire fejleszteni is pofonegyszerű – már ha a hardver bírja a strapát, ugyebár. Ékes bizonyítéka mindennek az Nvidia Shieldre tavaly november végén kiadott Metal Gear Solid 3 HD, amely a korábban Xbox 360-ra és PS3-ra kiadott MGS-felújítás teljes értékű mobilos megfelelője. A cirka 3990 forintos kémsztori sajnos nem fut akármilyen androidos eszközön, de ha valakinek van Shieldje, szerezze be!

MAGYARÁZKODIK AZ APPLE

Az Apple tavaly év végén hivatalosan is elismerte, amit hosszú ideje mindenki gyanított: a gyártó a régebbi iPhone-modellek teljesítményét a szoftverfrissítésekkel szándékosan csökkentette. A gyártó szerint erre a régi akkumulátorok miatt volt szükség, ám erről nem tájékoztatták a vásárlókat, illetőleg nyilván jól jött a cégnek, hogy a lassított modellek tulajdonosai kénytelenek voltak új iPhone modellt venni. A cég most perben áll.

NYAKUNKON AZ S9?

Egyes források szerint a Samsung már január-február magasságában bemutatja a Galaxy S9-et, a telefonról pedig korai képek is kiszivárogtak az internetre. Ha ezek valódiak, akkor elmondható, hogy a kötelező hardveres frissítésen túl egyetlen feltűnő változtatás várható, ez pedig az ujjlenyomatolvasó hátlapi kamera alá kerülése. A kijelzőbe épített ujjlenyomatolvasóval még állítólag gondok vannak, de a Note 9 már ezzel érkezhet.

JÖNNEK A LÓMAIAK!!!!

Nemsokára iPhone-ra is megjelenik a Rome: Total War. A méltán híres stratégia iPadre már elérhető egy ideje, kiegészítőket is kapott, az iPhone-ok kijelzője azonban kicsinek bizonyult a mókához, legalábbis eddig. Sokat még nem tudni a telefonos portról, de az már biztosnak tűnik, hogy márciusban megjelenik, és ki tudja, talán Androidra is átírják végre. Az ipades verzió egyébként a 2004-es PC-s iteráció minden elemét magába foglalja.

Sonic Runners Adventure

[ÍRTA **CHOCHO**] **Az utóbbi évek nagyon sok jó és rossz Sonic-játékot hoztak, ám általában azok a címek sikerültek igazán, amelyek 2D-ben futtatták a világ leggyorsabb sündisznóját. És hát a mobilos runner műfaj pont egy ennek megfelelő kategória.**

Kiadó: Gameloft ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2qmKoNu ■ **Megjelenés:** 2017.12.20. ■ **Ár:** 690 Ft

Azt tudtátok, hogy a Sonic-játékok hivatalos lore-ja egy poszt-apokaliptikus sztori egy olyan földszerű bolygóról, ahol ami szörnyűség elképzelhető, az már mind megtörtént? Nem? Pedig ez a helyzet: a gyermeteg külső mögött brutális sztori bújik meg, mindez azonban a kutyát sem érdekli, elvégre a Sonic-játékok nem a drámáról, hanem az élvezetes platformer-játékmenetről és a sebességről szólnak. Utóbbi határozottan jól jön a mobilos runner zsáner esetében, mely nem szól másról, mint egy bizonyos irányba (általában oldalra) rohanó karakterről, akit mezei képernyőkoppintásokkal lehet ugrásra vagy egyéb kitérő manőverekre ösztökélni – ha a játékos mindent jól csinál, a kis hős ép bőrrel jut el a szint végére, ahol a teljesítményének megfelelő jutalomban részesül. Ez a műfaj nem olyan régi, mondhatni a Rayman Jungle Run „találta fel" 2012-ben, később pedig sok követője akadt, többek között a platformjátékok királya, Mario.

Nem érhette hát meglepetésként a világot, hogy Sonic is csatlakozik a rohangálókhoz, a Sonic Runners Adventure-t pedig meglepetésre nem a SEGA hozta tető alá, hanem a francia Gameloft, akik óriási tapasztalattal rendelkeznek a mobiljátékok területén. És hát ez meg is látszik a Sonic Runners Adventure-ön: kapunk egy világokra felosztott runner-játékot, aminek pályáin eleinte Sonickal gyűjtünk gyűrűket. Ezeket pontokra váltva fejleszthetjük sündisznónkat, egyre gyorsabbá, rugalmasabbá téve őt. Majd ha már elég pontunk van, további szereplőket is kioldhatunk, akik más-más képességekkel teszik sokszorosan végigjátszhatóvá az egyébként sem rövid programot. Mindemellé boostok is járnak, illetve zónavégi boss-harcok a gonosz Dr. Robotnikkal, na meg a Sonichoz alapvetően társítható kedves tálalás, avagy mind a grafika, mind a zene ismerős lesz a sorozat korábbi epizódjaiból.

Tessék? Hogy nem csupán ezek, hanem minden más ismerősen cseng? Ez nem a véletlen műve, a Sonic Runners Adventure ugyanis csak részben új játék; mind magát a koncepciót, mind egyes pályákat a simán csak Sonic Runners című elődből vett át a Gameloft, ami még a SEGA házon belüli megjelenése volt, és ingyenesen hozzáférhető, cserébe in-game kell mindenért fizetni, mint a katonatiszt – és hát míg a Runners egy tűrhető fejőstehén volt, addig a Runners Adventure egy pazar játék lett. Kiemelendő a pályák komplexitása, ezek ugyanis nemcsak hosszúak, hanem változatosak, interaktívak is: majd' minden méteren akad egy olyan objektum, ami használható, csak ugye reflexbajnok legyen a talpán, aki mindet időben kiszúrja. Negatívumot nehéz felhozni a programnak, főleg ennyi pénzért – ha nagyon kukacoskodni akarnék, akkor a 2D-s kamera időnként 3D-be váltását hoznám fel „hibaként", mert egy-egy látványos animáció után nem mindig egyértelmű, hol ér földet a karakter. Ez azonban nem okozott fejfájást a játékidő során, szóval köszi Gameloft, várjuk a többi nagy platformer átvételét is!

90%

Jumanji: The Mobile Game

[ÍRTA **CHOCHO**] **Azt beszélik, létezik egy elátkozott társas, mely mindenki fejére bajt hoz, bárki próbálja ki azt. Mi lenne, ha azt mondanám, hogy a legenda igaz? Sőt: a veszedelmes Jumanji már a telefonokat is megfertőzte!**

Kiadó: NHN Entertainment Corp. ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2IUITRU ■ **Megjelenés:** 2017.12.14. ■ **Ár:** ingyenes

A Jumanji: Vár a dzsungel! tavaly decemberi bemutatója magával hozta a kötelező mobiljátékot is, melyről eleinte azt hittem, valami bugyuta akcióprogram lesz, amiben Dwayne „The Rock" Johnsonnal kell ugrabugrálnom a kétbites esőerdőben, hogy aztán az első szakadékba zuhanáskor kiírja a játék: meghaltál, de 10 dollárért vehetsz újraélesztő-csomagot! Ingyenes alkalmazás a drága, ugyebár, és hát ezektől már rég nem várok sokat – épp ezért volt meglepetés, hogy a Jumanji: The Mobile Game nem a film, hanem a társasjáték okoseszközös megfelelője.

A játékban az új film szereplőit irányíthatjuk – azaz hogy az ő rajzfilmes megfelelőjük lesznek a társas figurái, akik a duplakocka dobás eredményének megfelelően mozognak a körben elhelyezett mezőkön. Ahová lépnek, ott a Monopolyhoz hasonló módon építkezhetnek, amennyiben pedig egy ellenséges épületbe botlunk, a kocka dönti el, hogy le tudjuk-e rombolni azt vagy sem. Ez persze nem minden: a játékban

képességkártyák is helyet kaptak, ezekkel lehet borsot törni az ellenfél orra alá, elmélyítve így a stratégiai lehetőségeket. És persze itt jönnek be a képbe a szokásos mikrotranzakciók is, de nem kell semmi drasztikusra gondolni, a múlt hónapban bemutatott South Park-játékkal szemben a Jumanji: The Mobile Game a várakoztatásos, ingyenes módszerrel élve is bőven élvezhető marad, akár hosszú idő után is.

Nyerni egyébként háromféle módon is lehet: az első, ha a 12. kör végén nekünk van a több aranyunk; a második, ha kellően nagy területet építünk be; a harmadik, ha az ellenfél csődbe megy, azaz elfogy a pénze a játék során – ez gyakran megtörténik, hiszen a fene sem nézi folyton az aranytartalékot, miközben a szexi Karen Gillan rajzolt mása próbálja éppen sarokba szorítani a még 2D-ben is vicces Kevin Hartot. Egy szó mint száz, a játék jó, és a tálalással sincs semmi baj, így ha van pár tucat órátok rá, nyugodtan töltsétek le, nem fogtok csalódni!

80%

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] **Játékokból decemberben sem volt hiány, minőségi címekből viszont annál inkább. Jó, hozzáteszem, hogy indie fronton is jött pár csúsztatás, halasztás, de amiatt nem kellett aggódni, hogy esetleg nem kerül elég játék erre a négy oldalra. Többek között van nosztalgikus autóverseny, űrbéli versengés az aszteroidák között, a bolygók árnyékában, sőt még egy erotikus tartalommal teletömött házibuliba is ellátogattam. Az is izgalmas, amikor egy nem is túl olcsó produkció egy héttel a megjelenése után lekerül a kínálatból, a Demons Age pedig pontosan ezt tette némi botrány kíséretében, de szerencsére időben bezsákoltam egy példányt a fejlesztőktől. Aztán van még itt többek között egy MMO, egy verekedős játék, egy logikai sétaszimulátor, valamint egy oldalnézetes ARPG is. Választék tehát volt bőven, aztán reméljük, 2018-ban a minőség is jobban alakul!**

Orbital Racer

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: PAWEŁ DYWELSKI - MEGJELENÉS: 2017.12.14. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Eleged van abból, hogy minden versenyjáték ugyanolyan, az összes egy kaptafára készült, miszerint autókkal és motorokkal, esetleg kartokkal körözöl a földi pályákon? Ha így van, ez az apró, független fejlesztés hozhat egy-két örömteli pillanatot. Nemcsak a témája, hanem bizony a megvalósítása miatt is, ami nem kizárólag az őrült, arcade-es versengésre biztosít lehetőséget, merthogy választható a realisztikus mód is, amelyben már Newton törvényei érvényesülnek!

Pawel nevű fejlesztőnk nem árul zsákbamacskát a steames leírással: „az űrben senki sem hallja a driftelésed" – mindezt összekapcsolja a mozgás szabadságával, és már meg is kaptuk az Orbital Racert, ami egyelőre korai hozzáférésben várja pilótáit a csillagok és nagyobb bolygók körül. A játék ugyanis űrversenyt kínál, azon belül is kétfajtát. Az akciómód a tipikusabb, arcade-esebb száguldozást takarja, amelynél az ellenfelekkel szembeszállva a checkpointokon kell átverekedni magad. Időnként szabotálhatod a riválisok célba érését egy kis tűzijátékkal, meg persze nyugodtan lehet lökdösődni, elvégre, ha valaki kisodródik, nincs szalagkorlát, ami megfogná a kasztnit, maximum egy eltévedt aszteroida, ami viszont ütközéskor robbanást eredményez. A Jupiter, a Vénusz, vagy a Föld egyaránt megközelíthető, sőt igazából nyolc eltérő helyszínt kapunk, mindegyiket a valós naprendszerből kölcsönözve.

Mondjuk a jéghideg, sötét űrben ez nem hoz akkora eltérést, csak a háttérben lelhető fel ilyen-olyan változás (meg itt-ott egy kis kőhalom, űrbázis), de a színekben és formákban csak van minimális különbség. Aztán ott a szimulációs mód, ami viszont már kőkemény figyelmet és korrekt reflexeket kíván. Elvégre a járgány úgy reagál mindenre, ahogy azt a fizika törvényei megkívánják, nem lehet csak úgy száguldozni, ész nélkül tekergetni a „kormányt". Éppen ezért talán nem ártana a VR-mód sem, bár egyelőre ez még nincs betervezve, ahogy a többjátékos mód sem – a 15 eurós Orbital Racer kizárólag egyszemélyes mókát tartogat a vásárlóknak. Abból viszont egészen érdekeset, mert ugyan a kezelőfelület alapos újratervezésre szorul (a legkevésbé sem felhasználóbarát), a játék maga szórakoztató, illetve eltér a megszokottól. Más kérdés, hogy most még pont a lényeg hiányzik belőle, azaz a közösségi élmény.

House Party

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: EEK! GAMES - MEGJELENÉS: 2017.06.30. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

A játék, amit óvatos távolságtartással figyeltem már nyár óta, mivel a korai hozzáférésben lévő alkotás június óta elérhető, ám kényes témája miatt úgy gondoltam, nem feltétlenül illik a magazin Early Access cikkei közé. Aztán miután a fejlesztők kérés nélkül küldtek egy steames kulcsot, arra jutottam, egye fene, megnézzük, mit tud ez a nagyon felnőtteknek szóló házibuli, ami a megjelenése környékén kicsit kiverte a biztosítékot.

A fejlesztők érdekes módon nem a neten fellelhető pornójátékokhoz hasonlítják 3D-s, renderelt alkotásukat, hanem a nyolcvanas és kilencvenes évek kalandjátékaihoz, mint pl. a Leisure Suit Larryhez vagy a Monkey Islandhez. Persze klasszikus alapvetést senki ne várjon, mert már maga a téma is modern: a főszereplővel egy fiatalokkal teli házibuliba térsz be, személyes történeteted pedig pontosan itt kezdődik, elvégre mindenki a saját életét éli, mindenről megvan a véleménye, illetve reakcióban áll tetteiddel. Ha túl durván flörtölsz, lehet, hogy faképnél hagynak, esetleg kapsz egy pofont, vagy éppen már húzzák is le a nadrágod, hogy némi bizsergéssel egybekötött extázisban részesítsenek. Merthogy a House Party erősen felnőtteknek szánt cím, sok esetben kendőzetlen tartalommal. A lényeg a karakterek problémáinak megoldása, a segítségnyújtás és az ismerkedés, azonban mindez többféle végeredménybe is torkollhat. Egyfelől akár szexpartiba is (mondjuk a kerti medencében), másfelől meg mondjuk verekedésbe, ha egy ittas kollégát sikerül túlzottan felhúzni. A fő cél a számos befejezés közül elérni az egyiket – de a szerkesztővel a saját történeteidet is megalkothatod. Elvileg lesz még több karakter, még több választás, még több eszköz (mondjuk szexjátékok), de a szerkesztőnek hála aztán pláne végtelennek ígérkezik a lehetőségek száma. Személy szerint mondjuk, nem érzem úgy, hogy ezt a programot nekem írták, de aki bírja a Simeket, amiket a kalandjátékok és a szex világával is össze tud kötni, hát hajrá, érdemes tenni egy próbát. A House Party nem a legszebb a piacon, de vannak jobb pillanatai, a végleges verzió mondjuk esélyesen nem lesz sokkal mutatósabb, de ki tudja, a pixelcicik még kaphatnak realisztikusabb fizikát.

Golem Gates

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: LASER GUIDED GAMES - MEGJELENÉS: 2017.12.07. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Mi népszerű manapság? Természetesen a PUBG, de azonkívül? Hát a MOBA, a kártyajáték – ezek a stílusok az utóbbi években mind nagyobb szeletet vágnak a tortából, alapot szolgáltatva ezzel az esport népszerűsítésének is, amit persze a fejlesztők is kihasználnak, hogy fura keverékeket és szórakoztató hibrideket hozzanak létre. Így a Laser Guided Games is megpróbálkozik azzal, hogy betörjön a piacra, a kérdés csak az, hogy mekkora sikerrel.

A sztorival az Epic Gamestől is érkezett alkotók például biztosan nem fognak díjakat bezsebelni, mert a szokásos jó-gonosz harc áll a háttérben, ami alapot ad a Harbingerek ősi háborújának. A varázslószerű alakok a „hamuból", az atmoszférában ragadt fura erőből alakítják ki haderejüket és varázslataikat, így küzdenek meg egymással. Ez lesz a játékosok feladata is, legyen szó a kampányról,

a kooperatív módról vagy éppen a kompetitív küzdelemről. A képlet amúgy egyszerű. Van egy kártyapakli, amiben vannak gyengébb és erősebb harcosok, távolsági egységek, automata lőfegyverek, csapdák, támadó és támogató varázslatok. Ezekből nagyjából kiépíted a védelmi vonalad, hogy a Harbinger védve legyen, majd jöhet a pályán lévő magok (generátorok) elfoglalása, amikkel még több energiához juthatsz, a végső cél pedig a másik oldalon lévő opponens elpusztítása. Közben fejlődsz, a fejlődéssel új képességekre, kártyákra teszel szert, a paklidat pedig te magad állítod össze – avagy minden a megszokott kártyajátékos alapokra épül. A különbség az, hogy később a csapatodat felépítve a stratégiázás és taktikázás fegyverét alkalmazva dominálhatod a pályát, így megszerezve a győzelmet. Jelenleg sajnos csak a gyakorló mód él, illetve ha sikerül valakit online kifogni, akkor az egymás elleni csatákat lehet tesztelni, viszont a kooperatív módot és a kampányt még nem sikerült kipróbálni, pedig ezeken is sok múlhat. A madártávlatból figyelhető külső egészen pofás, a hangulattal sincs gond, mindösszen annyi a probléma, hogy a jelenlegi állapotához képest kicsit drágán mért korai verzió eléggé vázszerű jelleggel bír, avagy bőven kell még bele tartalom. A koncepció ellenben rendben van, szóval ebből még bármi kisülhet, személy szerint kíváncsian várom a március végére ígért megjelenést. ◘

Demons Age

FEJLESZTŐ: BIGMOON ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2017.12.07. - ÁR: 30 EURÓ (KB. 9300 FT)

Az angol-portugál stúdió a semmiből jött klasszikus ARPG játékával, avagy egyik napról a másikra megjelentek a PC-s és konzolos verziók, majd amilyen hirtelen jött a produkció, olyan gyorsan el is tűnt a felhozatalból. A miért egy érdekes kérdés, amit majd a cikkben le is írok, mindenesetre talán fontosabb a hogyan, vagyis az, hogy az alaptalan vagy megalapozott vádakon túl milyen minőséget reprezentál a kis csapat készítette Demons Age.

A z egyébként rengeteg nagyobb címnél (WRC, Lichdom: Battlemage, Trapped Dead: Lockdown stb.) bedolgozó csapat múltidézése tipikus klisékből építkezik. A felvezetés szerint van a gonosz, meg a nagy harc, amiben jeleskedni kell, avagy ideje elűzni azt a bizonyos sötétséget, maga a játék pedig nem titkoltan a Baldur's Gate hagyatékát vinné tovább. A kaland egyébként meglepő módon indul – egy hajótörés áldozataként a parton ébredsz, mintha ezen fordulat nélkül nem létezhetne ARPG, ami amúgy már csak azért is igazán izgalmas dolog, mert ha esetleg női karaktert kreálsz, azt a program nem különösebben veszi figyelembe: a hajó gyomrában korbácsolt szolgák között egy női karakter sem bújik meg, az átvezető során mindenhol csak a nagy, rőt szakállakat látni, meg a szőrös mellkasokat. Következetesség, ugye. De ez még nem probléma, amúgy hangulatos, visszafogottan látványos az indítás, aminél egyből találsz pár holmit, lezúzol pár (nem éppen leveli) békát, majd kapod is az első missziókat, amiknél alaposan feltérképezheted a városba vezető dungeont. Itt már társak is adódnak, a harc és a mozgás körökre van osztva (egyszerre csak egy dolgot tehetsz, majd jönnek a többiek), a taktikázás nem árt, bár az ellenfelek eleinte egy hatalmas pöröllyel is képtelenek eltalálni – biztosan a pincehelyiségek levegőjében van valami. Ahogyan alakul a sztori, úgy válik egyre biztosabbá, hogy ez

a szerepjáték kicsit drága még a Pillarson és Divinityn fellelkesedő rajongóknak is – a harc hamar monotonná válik, ahogy a felfedezés is, plusz némi bug és irányításbéli probléma is adódik. Amiért pedig a játék eltűnt (ideiglenesen) a digitális polcokról: a fejlesztőket megvádolták egy korábbi játék, a Chaos Chronicles alapjainak jogtalan újrahasznosításával. Éppen ezért jelenleg értékelni sem érdemes a programot, később pedig inkább figyeljétek a visszajelzéseket. ◘

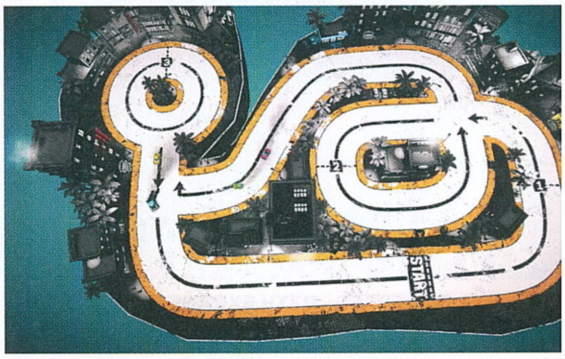
Indie csemege

Street Heat

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ASTALO GAMES
MEGJELENÉS: 2017.11.30.
ÁR: 8 EURÓ (KB. 2500 FT)

A mostani nyolcvanasévek-imádatot és a Micro Machines stílusát vegyíti a finn Astalo Games korai hozzáférésű játéka. A hangulatos szintizenét markáns színekkel teli városi látképekkel keverve kerül elő egy-egy pálya, ahol aztán nagyokat driftelve, a kanyarokat tökéletesen bevéve juthatsz a dobogó első helyére. Nagyobb karambolok esetén egyből kiesel, a háttérnek tűnő környezetben alaposan el is akadhatsz, gépi társaid pedig szinte hibátlanul veszik az akadályokat. Persze emberi ellenfelek ellen az igazi a Street Heat is, a korai hozzáférésű produkció pedig még bőven fejlődik, többek között eltérő játékmódokkal bővül a jövőben. Baráti ára és egészen erős hangulata miatt jó vétel lehet, akár kisebb társaságok számára is. ◘

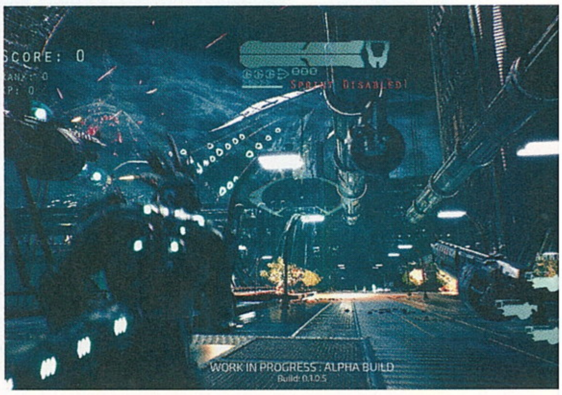


Nelo

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MAGIC AND MIRRORS
MEGJELENÉS: 2017.11.20.
ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A Nelo egy tipikusnak mondható háborút helyez az előtérbe, aminél egy idegen bolygón és az űrben küzdhetünk, illetve ami első ránézésre kimondottan jól is néz ki. Látványos lövöldözés, 3D-s külső nézetből felülnézetbe váltás, villámgyors akció és mozgás, pofás fényhatások. Az a kár, hogy mindez csak a látszat, legalábbis a korai hozzáférésű alfa alapján, ami egyébként üres, mint egy váz – az ellenfelek egyformák, csak jönnek droidok módjára, a szinkronhangok pedig sokszor borzalmasak. Ehhez képest a Kickstartert is megjárt produkció még drága is. Eredetileg külön cikknek szántam a játékot, de egyszerűen nincs benne semmi, szóval ezzel még várjatok. Egy érdekes kampány és némi fejlesztés még mindenképpen ráfér. ◘



Kings and Heroes

FEJLESZTŐ: INDUSTRY GAMES - MEGJELENÉS: 2017.11.16. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Az Arizonában székelő Industry Games régóta készülő, korai hozzáférésből kilépett RPG/MMO hibridjével is jól megjártam, ezzel is bizonyítva, hogy a karácsonyban rejlő potenciált meglátva bizony nemcsak a nagyok, hanem a kicsik is képesek megőrülni, majd mindent bevetve némi pénzmagot megcélozni a rajongók jóhiszeműsége által. Az ugyanis tény, hogy a Kings and Heroes nem egy Demons Age – de hogy jelenleg még nincs kész, az is biztos.

Sundaria minden RPG-kedvelő álma, ahol a hatalmas, változatos és legfőképpen nyílt terepet a kalandozók kedvük szerint fedezhetik fel, sőt akár nyolcfős csapatokba is tömörülhetnek, hogy együtt járják be a vidéket, támogatva egymást az eltérő karakterekkel. A külső és belső nézetet is használó programban (szegény ember Skyrimje, vagyis inkább Elder Scrolls Online-ja) ugyanis számos kaszt várja a harcokba kívánkozó elfeket, törpöket, orkokat, embereket és egyéb szerzeteket. Aztán ha már megvan, hogy éppen íjász, varázsló, vagy mondjuk, harcos akarsz lenni, jöhetnek a különböző képességek: idővel hozzászagolhatsz a páncélkészítéshez, az alkímiához, vagy a fegyverkovácsoláshoz. Ami pedig a legfontosabb: a nagyjából 20 frakciót, több mint 20 hatalmas főellenfelet, több mint 500 küldetést tartalmazó világban tárt karokkal várnak a dungeonök, kastélyok, barlangok, és mindezen varázslatos helyek barátságos lényei, hogy összeakaszthasd velük a bajszod! Persze ilyenkor jönnek jól a már említett, hozzád csatlakozó barátok, meg az egyre jobb cuccok és skillek. Meg leginkább azért jön jól a társaság, mert hiába a végleges verzió, ha a program több sebből is vérzik. A térkép szinte használhatatlan, a lag mindennapos (mindenmásodperces), a harcnak nincs dinamikája, a csapásokra nincs visszajelzés – és akkor még a gagyi animációkra és karakterekre ki sem tértem. A hangulat egyébként meglenne, a játék világában is van valami, ami képes megfogni, de az összkép még mindig annyira félkész, hogy az fájdalmas. A félelmem pedig az, hogy a fejlesztési időszaknak vége, elvégre a Steam adatbázisában már ott a csapat következő korai hozzáférésű címe, ami meglepő módon a manapság rendkívül népszerű Battle Royale stílust helyezi ókori környezetbe. ■ **60%**

Umineko: Golden Fantasia

FEJLESZTŐ: 07TH EXPANSION - MEGJELENÉS: 2017.12.09. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7200 FT)

A manga és a visual novelek után (az animét inkább felejtse el mindenki) az Umineko új vizekre evez, méghozzá egészen pontosan a Guilty Gear babérjait és trónját megcélozva a klasszikus, 2D-s verekedős játékok piacára. A MangaGamer által felkarolt játék pedig szinte tökéletesen veszi az akadályt, ami a zsánerben rejlik, hogy visszafogott felhozatal és változatosság mellett, de kellőképpen szórakoztató bunyókkal rabolja el a műfaj kedvelőinek szívét.

Az Umineko When They Cry-szériára épülő verekedős játék végre angolul, valamint immáron a Steamen is elérhető, ami a rajongóknak biztosan hatalmas hír, pláne a 2015 és 2017 között megjelent visual novelek kedvelőinek. Ők a már ismert karaktereket vihetik 2v2 elleni harcba, de úgy, hogy a párosok egyetlen (viszont több rétegre bontott) életerőcsíkon osztoznak. Ha pedig valaki nem ismerné a sorozatot, a szereplőket, akkor maradjunk annyiban, hogy utóbbiak a már emlegetett Guilty Gear egy casualesebb verziójának karakterei is lehetnének. A rajzolt lányok és fiúk szinte másolatai a régóta futó bunyós, arcade sorozat felhozatalának, de erre szükség is volt egy jól működő harcrendszer kialakításához, ami viszont tényleg nagyszerűen és gördülékenyen indul be már az első alkalommal is. Míg az egyszerűbb kombókkal a kezdők is megtalálják számításaikat, addig a profik is kiélvezhetik az összetettebb mozdulatok behívását és a képernyőn végbemenő látványos, nagyon színes pusztítást. Hozzáteszem: összetettségében és változatosságában a Golden Fantasia közel sem a zsáner csúcsa, de mindenképpen egy élvezetesnek mondható próbálkozás, amivel hosszú órákat el lehet ütni. Ami viszont szomorú: kevésbé ismert mivolta miatt talán jobb lett volna egy olcsóbb árfekvésben indítani, pláne úgy, hogy a megjelenés környékén még a fordításokat is sújtotta egy kis bug (itt-ott maradtak a japán szövegek), plusz a netkód sem volt teljesen rendben. Mindettől függetlenül a Golden Fantasia nem rossz darab, egy próbát megér, bár ezúttal is javaslom egy kisebb-nagyobb akció, árengedmény kivárását – aki pedig nem bírja a japános csihi-puhit, az persze ne is nézzen bele, mert felesleges. ■ **70%**

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA

Bemutatkozó trailerével a Little Devil Inside, avagy a Neostream Interactive első nagyobb dobása szinte egyből megvett kilóra, annyira hangulatos a szép zenéjével és varázslatos külsejével. A stíluskavalkádnak mondható programban egy nyitott világot fedezhetünk fel, ahol bármerre elsétálhatsz, ha pedig meghalsz, a következő hőssel összeszedheted a cuccaidat a hulla mellől. Lesz co-op és 20 órás kampány is – valamikor 2018 végén.

A STOPPOS

Autóstoppos vagy, aki egy járgányba kényszerülve teszi a kilométereket egy ismeretlen sofőr társaságában. Ismeretlen? Igazából minden az, elvégre semmire nem emlékszel, azt sem tudod, ki vagy. Aztán az anyósülésnél felfedezel egy üzenetet, melyben valaki segítséget kér... vajon egy állozat hagyta hátra? Veszélyben az életed? Majd lehajtod a napellenzőt, és a felirat szinte üvölt az arcodba: ébredj fel! Hitchhiker. Valamikor 2018-ban.

IVÓS JÁTÉK

Tudod, meghalsz -> iszol. Ja, nem, ezúttal a remek Oxenfree készítői, azaz a Night School Studio visz rosszba, avagy az alkoholizálásba. A játék főhősei ugyanis a Pokolban ébrednek, ahol egyből a bárban találják magukat. Hogy rájöjjenek, mi történt, illetve elnyerjék szabadságukat, magát a sátánt kell legyőzni – méghozzá ivásban! A piálgatás buffokat és mindenféle speckókat hozhat, de hogy milyen módon, azt csak 2019-ben tudjuk meg...

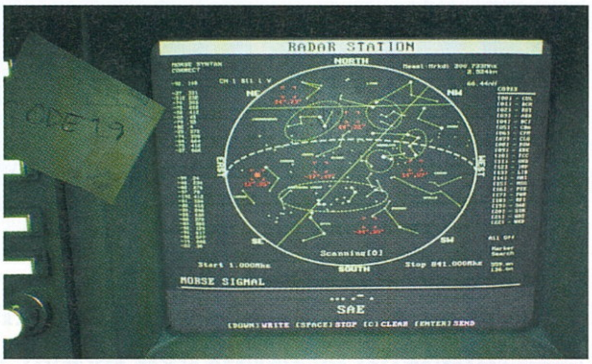
Tartarus

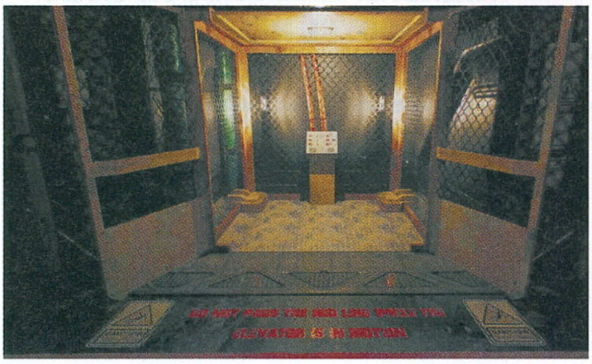
FEJLESZTŐ: ABYSS GAMEWORKS - MEGJELENÉS: 2017.11.22. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

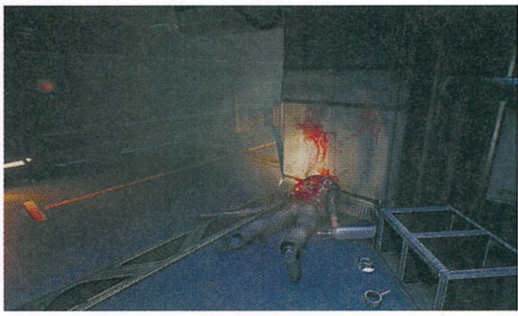
Előző számunkban a Hollow okozott kellemes meglepetést, az aktuális felhozatal esetében pedig a kis török csapat, az Abyss belső nézetes sci-fije vált az egyik kedvencemmé. Ezúttal mondjuk a nekromorfok és az azokhoz hasonlító lények otthon maradtak, ahogy en bloc minden szörnyeteg, helyükbe a kétségbeesés és a bezártság lépett, miközben a legnagyobb kihívás az lett, hogy nem éppen programozói agyamat megdolgoztassam kicsit...

Minden egy vészjelzéssel indult. A bányászati és kutatói célokat szolgáló Tartarus hajó egyszerűen vészhelyzeti protokollba lépett, lezárt folyosói pedig csapdába ejtették a kasztni Cooper nevű utasát. Őt irányítva kell kapcsolatba lépni a műszerész Andrews-szal, aki rádión igyekszik segíteni, mivel ha nem sikerül időben újraindítani a rendszert, a Tartarus menthetetlenül a Neptunnak hajt, ami persze beláthatatlan következménnyel jár a hajóra és a legénységre nézve. Innentől jöhet a jó kis kaland, ami többnyire a megfelelő útvonal megtalálásából, a rendszerek és eszközök, gépek beindításából áll. Ellenfél ugyanis nincs, csak a remek szinkronszínészek, akiknek egy-egy dialógusát élvezet hallgatni, hogy utána újabb magányos séták és fejtörők következzenek. Utóbbiakból van bőven, de nem szimpla tárgyhasználattal, hanem inkább számítógépes programismeretekkel, avagy feljegyzéseket lehet találni, érkezik néhány tipp, majd mondjuk, a gyökérkönyvtárból kell parancsszavakkal elérni az újraindítási kódot, amivel aztán belőhető a lift vagy a közeli ajtó zárja. Mivel alapjáraton analfabéta vagyok a témához, minden egyes alkalommal megijedtem kicsit, de végeredményben nagyon élveztem a hajó felfedezését, amihez még némi űrséta is társult. A látvány visszafogottan teljesít, de a helyén van (simán kinézném belőle a VR-támogatást), a hangok nagyon jók, ahogy a hangulat is, a feladványok pedig valóban megdolgoztatják az agyat. A fő probléma így leginkább az alacsony élettartammal van (másfél-két óra a kampány) és az ehhez mérten magas árral, emiatt nem is tudom nyugodt szívvel ajánlani a produkciót. Wgy kellemesebb (legalább fél áras) akció során viszont simán be lehet zsákolni, mert egyáltalán nem rossz darab.

70%







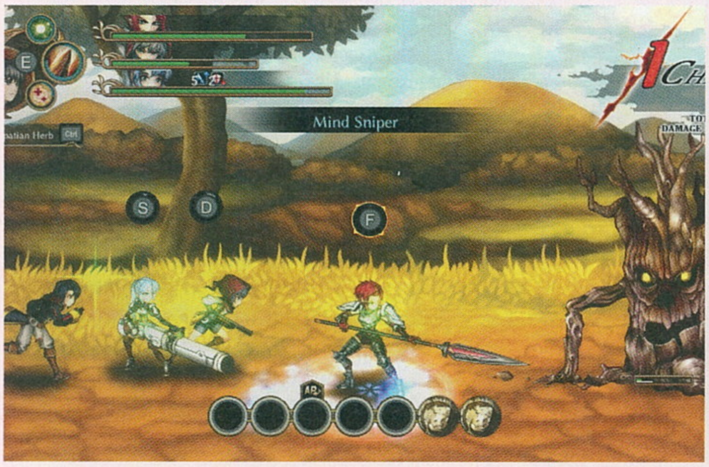
Fallen Legion +

FEJLESZTŐ: YUMMIYUMMITUMMY/MINTSPHERE - MEGJELENÉS: 2018.01.05. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8700 FT)

Két játék egyben, méghozzá nem is akármilyenek! A PS4-ről és PS Vitáról átköltöző Sins of an Empire és a Flames of Rebellion két főszereplővel kínál két különböző kampányt egyetlen áráért. Más kérdés, hogy akinek a PS rendszereken már megvan a két epizód, annak felesleges beleugrania egy újabb vásárlásba, elvégre az összevont csomag pár új támogatott nyelven túl semmi extrát nem tartalmaz. A jó hír: mindenki másnak viszont megéri a vásár!

Az oldalnézetes akció-RPG mindkét epizódja egy lényegi elem köré csoportosul: képes vagy arra, hogy egyetlen központi hőssel egy igazán ütőképes csapatot alakíts, hogy aztán az eltérő képességű karakterekkel visszaszerezd a birodalom hírnevét? Utadat mesebeli szörnyetegek, varázslók, sárkányok nehezítik a tipikus, kisebb ellenfeleken túl, de pont azért van a csapatod, hogy együttesen visszaverjék a hordákat és a főellenfeleket. A harc nem körönként zajlik, hanem valós időben, vagyis itt van egy kis csavar, ugyanis minden gomb egy adott hős képességét jelenti, amik a képernyőn állandóan újratöltődnek, de csak akkor lehet használatba venni a támadásokat, ha legalább egy csík rendelkezésre áll. Ami külön izgalmas: a képességeket láncba is lehet fűzni, így még nagyobb sebzéseket okozva, plusz van külön gombbal behívható ellentámadás is a sikeres védéseknél. Nem utolsósorban pedig ott a főni, avagy a központi karakter, amely a háttérben figyel, gyógyíthatja harcosait, varázslattal gyengítheti az opponenseket, valamint fel is élesztheti az elhullott csapattagokat. De jól vigyázz, mert a fő karakter a leggyengébb, avagy ha nincs előtte egy harcos sem, könnyen fűbe harap – és igazából ez az egyetlen lehetőség a fővesztésre, minden másra ott a többfős védvonal. Harcosok, íjászok, tűzérség... a kampány alatt több karakter is csatlakozhat partinkhoz, képességeik buffolhatóak, a pályák előtt pedig szabadon állíthatod össze a bagázst. Mindez kicsit monoton, azonban kisebb adagokban mérve nagyon szórakoztató, ráadásul a Fallen Legion kifejezetten pofás, kellemes külsővel lett ellátva a festményszerű grafikának hála. Kicsit talán drágának mondható, de az aktuális felhozatalban messze a legjobb ez a két játékból álló kis csomag.

85%



2018 A TANKOK ÉVE!

WORLD OF TANKS

[ÍRTA BULLSEYE] BÁR AZ MMO TIPIKUSAN AZ A MŰFAJ, AMELY FOLYAMATOSAN VÁLTOZIK, HA HOSSZABB TÁVON FENN AKAR MARADNI, ÉS EZÉRT SOK ROKON VONÁST IS MUTAT A KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ CÍMEKKEL, DE IDŐVEL MEG KELL HÚZNI A HATÁRVONALAT, ÉS HIVATALOSAN „VÉGLEGESNEK" KELL NYILVÁNÍTANI MINDEN JÁTÉKOT.

A World of Tanksnak Európában – a fő célterületnek számító Oroszországhoz képest némi késéssel – 2011 januárjában indult el a nyílt bétája, áprilisban pedig hivatalosan kiadták, de csak 0.6.3.12-es verziószámmal. A közösség körében azóta örök poén- és vitaforrás, hogy a játék már végleges ám változékony, vagy továbbra is béta, ami miatt megbocsátandó neki minden apróbb-nagyobb hiba. Nem segít a kérdés eldöntésében az sem, hogy bár a WoT látszólag a 9.21-es kiadásánál tart, de az valójában a frissítés verziószáma, míg maga a játék jelenleg a 0.9.21.02 megjelöléssel fut. Csakhogy már nem sokáig. Egyrészt mert ilyen verziószám magasságban már nem lehet sokáig fejleszteni a játékot, ha csak nem akar a cég újabb tizedes jegyeket adni a számozáshoz (a 10-es frissítés pedig kissé túlzónak tűnne, még Windows 10 mellett is), másrészt mert év végén, afféle karácsonyi ajándékként hivatalosan is bejelentették: 2018 márciusában megjelenik a játék 1.0-s változata. És az ígéretek szerint ezzel a váltással ismét elég jelentősen átalakul a WoT – valamint végre talán lezárul a fenti vita is.

Az új motornak hála minden eddiginél jobban néz majd ki a játék, de sajnos ezzel együtt a gépigénye is megnövekedik.

HÉT ÉV BÉTÁBAN

Ha egészen finoman akarok fogalmazni, a játék eredeti, BigWorld motorjának akadtak gyengeségei. Például az, hogy olyan igazán nagy világok megjelenítésére nem volt képes, sőt – ami fontosabb – az ellenfelek kirajzolási távolsága is elég korlátozott

volt egy jó darabig. Igaz, ezt taktikai elemként fel lehetett használni, de a valóságérzeten nem segített, hogy egy négyszög alapján 501/708 méterről már nem látszott egy olyan monstrum, mint a Maus. Még ennél is komolyabb problémát jelentett a motor erőforrásigénye, mivel nem igazán tudott mit kezdeni a többmagos processzorokkal, inkább a nyers sebességre hajtott. Innen ered a WoT hírhedt gépigénye, és a számítástechnikai üzletek boltosainak szenvedő grimasza, amikor valaki „csak valami egyszerű gépet, World of Tanksre" keresne náluk...

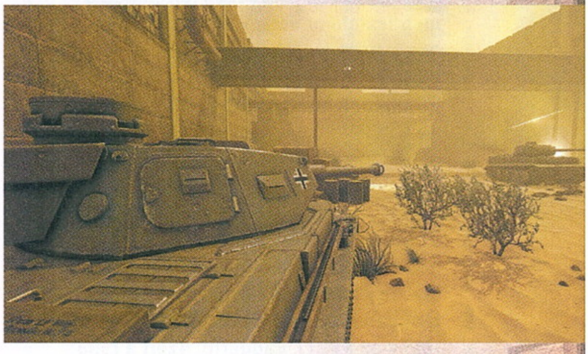
PC-n új motor, konzolokon egyjátékos mód borzolja a kedélyeket – ez az úgynevezett War Stories.

A Wargaming persze az évek során rengeteget javított a játék kinézetén, hangján, sőt fizikáján is, ugyanakkor évek óta kecsegtette a játékosokat azzal, hogy teljesen új motor is érkezik majd, sokkal nagyobb harcmezőkre méretezve, távolabbi tárgyak megjelenítésével és korrekt, több programszálas feldolgozással, tejjel-mézzel folyva. Olyan régen, hogy sokan már nem is hittek nekik, és inkább visszatérő poénként emlegették. Úgy tűnik azonban, hogy – az ilyenkor előforduló apróbb késést is beleszámítva – néhány hónapon belül mindenki a régvárt utód enCore-t élteti, vagy éppen szidja majd, sőt aki lemaradt az eddigi tesztszerver körökről, az akár már most rögtön kaphat belőle egy rövid, és egyelőre előre generált ízelítőt.

MÉG EGYSZER, ÉRZÉSSEL!

A leginkább szembetűnő változásnak a pályák átalakítása ígérkezik. Az egyre nagyobb felbontású tankállomány mellett immár a térképek is HD-sítve lesznek.

No igen, a sok-sok éves „tankolásnak" az lett az eredménye, hogy immár minden évben kötelező a karácsonyi WoT content.



Ez persze nem csak némileg nagyobb felbontású textúrákat jelent a tereptárgyakon, bár kétségtelen, hogy azt is megkapjuk, főleg a talajon. A terep ezzel még látványosabb lesz, és tankunk is némileg élethűbben bukdácsol majd rajta – nem mintha most nem lehetne könnyen felborulni 1-1 kisebb sziklán. A növényzet sűrűbbé és főleg részletesebbé válik (különösen a régi szép, papírvékony, jóformán 2D cserjékhez képest), az égbolt és felhőzet élethűbb lesz, ahogy a csatatér körüli területek is valódinak tűnnek majd, mintha több mérföldre az ütközettől is létezne a világ, nem csupán egy háttérképet látnánk a láthatatlan akadály mögött. A víz kinézete mellett annak fizikája is javul: a közelében elsütött lövegek látványosan felzavarják majd a sekélyebb részeket, a belecsobbanó több tonnás tankok meg pláne. A világítás és az árnyékok szintén élethűbbek lesznek, ahogy a különleges hatások is sokkal látványosabbak. A kedvcsináló kisfilm becsillanásait még J. J. Abrams is elégedetten csettintve szemlélné!

De ami igazán emeli majd a hangulatot, az a megsemmisíthető tereptárgyak számának növekedése lesz. Bár eddig is akadt, ami reagált rá, ha teljes sebességgel neki- vagy ráhajtottunk, de ezentúl még több ilyen elemmel találkozhatunk. Sőt, látványos szobrokat és mini-építményeket is kapunk majd a kis házi Levolutionhöz, kérdés, hogy a műemlékvédelem kapcsán a reálpolitikai átháláskos miatt ez mennyire fog változni. Természetesen a térképek felturbózása miatt és kapcsán maga a csatatér is sok helyen változott. A jobb erőegyensúly érdekében helyenként (ismét) elég komolyan átalakították a megszokott útvonalakat és csomópontokat, így legalább lesz mit kitapasztalni és betanulni. Az 1.0 megjelenésekor az ígéretek szerint 25 teljesen átalakult, HD térképet kapunk, és nyilván a többire is sor kerül idővel, egyelőre úgy tűnik, nem vonják ki a sima változatokat induláskor, így nem kell attól tartanunk, hogy hamar ráununk a körforgásukra.

9.21 A KÖZBÜLSŐ MEGÁLLÓ

Bár néha kifejezetten lassan csordogálnak a frissítések, az idei év vége felé egymás sarkát tapostták. Novemberi számunkban még a 9.20 várható újdonságait elemeztük, de mostanra már a 9.21 is megérkezett, vele együtt pedig egy új Grand Battles map is a 60 fős csatákhoz, Klondike néven. A francia fejlődési fa bár időnként kissé változott, de elég rég bővült komolyabban, ezért sokan örömmel fogadták az új nehéztankokat. Igaz, a bővítés sajnos csupán három harckocsit jelentett, mini ágként a nyolcas szinttől. Cserébe az újoncok nagy előnye, hogy nem csak nevükben nehéztankok, ezúttal némi páncélzat is jár hozzájuk – a méretükre tekintettel minden bizonnyal szükségük is lesz rá! És persze az egyik leglényegesebb váltásként a brit rohamlövegek közé nem igazán illő FV215b (183)-t lecserélték az FV217 Badgerre, amire egy másik keretes anyagban bővebben kitérünk.

A HD-sítési hullám a hangokat is elérte. Ezúttal azonban nem a lövés és motorhangok változnak, hanem a zenei aláfestés. Ezentúl a térképek egyéni karakteréhez illeszkedik majd a zene: El Hallufban arab dallamok szólnak majd, a Mountain Passon gregorián ének, a Lost City hangulatáról pedig kazah muzsikusok gondoskodnak, már a betöltőképernyő alatt is. A csatában ráadásul az eseményektől függően, dinamikusan is változik majd az aláfestés, ahogy azt a modernebb akciójátékokban már megszokhattuk.

Jó kérdés, hogy az új engine-re miképp reagál az esport-szcéna, az előző motorcsere ugyanis számtalan kellemetlenséggel járt...

KARÁCSONYI MEGLEPETÉSEK

Az egykori 3 nemzet maroknyi ágából szépen kinőtte magát a játék 9 ország több tucat ágával, ami (a prémiumokkal együtt) vagy félezer járművet jelent. Igaz, a korábban robbanásszerű fejlődés kissé lelassult idővel, az új verziót azonban a hírek szerint két teljesen új európai nemzettel ünnepelhetjük majd. Lengyelország erős esélyes az egyik szerepére a már megjelent prémium tankjuk alapján, a másik helyre legtöbben Olaszországot tippelik. Ha ennyi izgalom nem lenne elég, az egyik nemzet ráadásul új játékmechanikát is hoz majd, ahogy annak idején a svéd tankvadászok is tették.

Az eddig is közkedvelt különleges események is visszatérnek, sőt meg is szaporodnak. A foci módra szinte biztosan számíthatunk nyáron a VB tiszteletére (ahogy a netes tyúk-tojás vitákra is a Rocket League rajongókkal). De az ígéretek szerint a Leviathan's Invasionhöz hasonló, összetettebb, hibrid PvE/PvP küldetések is gyakrabban fognak felbukkanni a jövőben.

A viszonylag új játékbeli prémium valutából, a kötvényekből is több módon szerezhetünk majd be utánpótlást, és várhatóan több mindenre is költhetjük majd a zsákmányt. Ezzel összefüggésben lehet, hogy még több extra elemmel szabhatjuk majd testre tankjainkat – legalábbis reméljük, hogy valódi pénz költése nélkül is elérhetők lesznek majd az új ábrák és feliratok. Persze ennél fontosabb változások is várhatóak a játékmenetben.

És még egy kis technológia: a fű modern kezelése a tankok rejtőzködését segíti, újabb dimenzióval mélyítve a játékot.

BÚCSÚ A HALÁLCSILLAGTÓL (SPOILERMENTES)

Nem, eszünk ágában sincs ellőni bármelyik Star Wars rész történetét, a megtisztelő nevet a WoT-ban az első angol tízes szintű tankvadász, az FV215b (183) érdemelte ki. Prémium lőszerének 1750-es sebzése, különösen, ha a véletlenszám-generátor is segített, simán végzett sértetlen nyolcas szintű tankokkal, de az átütő találatokat még egy Maus sem köszönte meg. Sajnos azonban az AT-2-vel kezdődő, vastagon páncélozott rohamlövegek közé nem illet egy toronnyal felszerelt puhább tankvadász, így a Halálcsillagot lecserélték az FV217 Badgerre. Azért a (183) tulajdonosoknak sem kellett nagyon bánkódniuk a váltás miatt, mivel amennyiben már birtokolták a tankvadászt, az átalakult prémium változattá (ami egyelőre valódi pénzért sem lehet beszerezni), és megkapták az utód Badgert. Brutális sebzésre pedig továbbra is ott van a papírból készült FV4005 Stage II.

PROFIK ÉS BÁLNÁK ELŐNYBEN

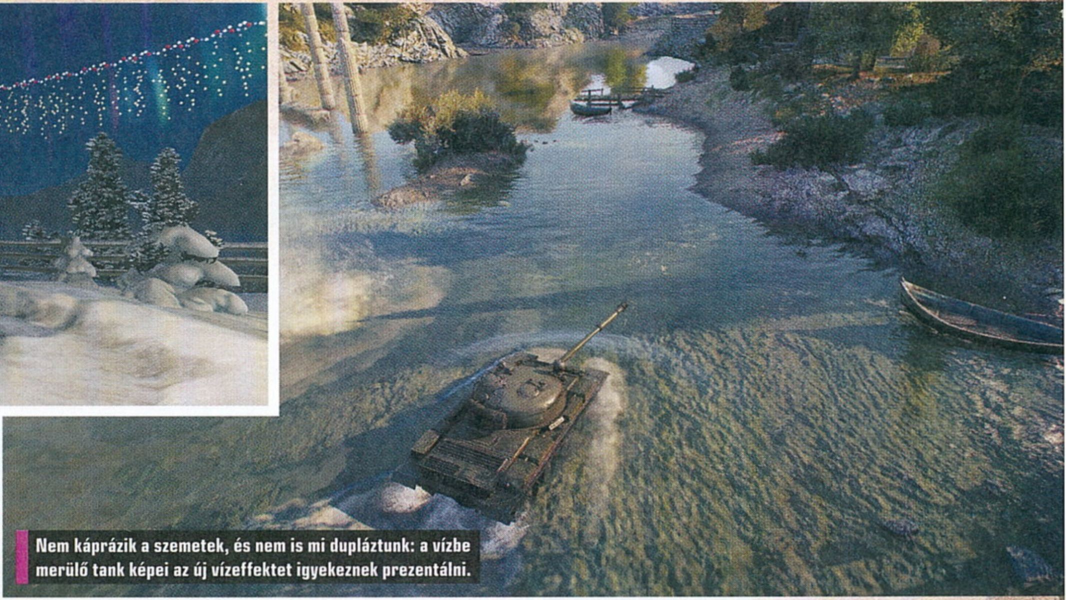
A játékmódok fejlesztése sem állt meg a Grand Battle megjelenésével, igaz a várható folytatásról szinte csak annyit lehet tudni, hogy jelenleg Frontline névre hallgat. Azonban a rangsorolt csaták is fejlődnek majd, hogy az új szezonba még többen vágjanak bele, és még kevesebb bosszúság érje őket. Ennek értelmében hosszabb ranglétrára számíthatunk, de nem lesz olyan könnyű visszaesni néhány rossz csatával. A jobb csapatmunka reményében nemrég megváltozott a fejlődési rendszer, hogy az előléptetéshez szükséges Chevronból csak a győztes csapat tagjai kapjanak. Úgy tűnik ez a rendszer sem váltotta be teljesen a hozzá fűzött reményeket, így a jövőben ismét mindkét csapat legjobbjai kapnak Chevront, persze a győztesek lényegesen többet.

Talán a Wargaming történetének legvitatottabb mondata, hogy a véletlenszerű csapatokat összeállító Matchmakert rendbe szedték, de kétségtelen, hogy a rendszer sokat változott, főként előnyére. És ha már megosztó témákról írunk, ide illenek a prémium tankok is. Időről időre feltűnik néhány, ami legalább olyan erős, de bizonyos elemeiben ütőképesebb is, mint a hasonló szintű, kifejleszthető harckocsik. Holott az eredeti terv úgy szólt, hogy jobban kereső, de ingyenes társainál gyengébb tankokat vehetünk pénzért, pont a P2W vádak megelőzésére, ám ezek cserébe csökkentett értékkel számítanak a Matchmakerben is, így nem kell több szinttel erősebb tankokkal megküzdeniük. Mostanra azonban ezeknek a modelleknek egy része az új ágak lassú erőnövekedése mellett kissé lemaradt, így az ígéretek szerint ezen a téren is várható egy kis egyensúlyjavítás, de – szintén az ígéretek szerint – anélkül, hogy túlzottan erőssé válnának a prémiumok.

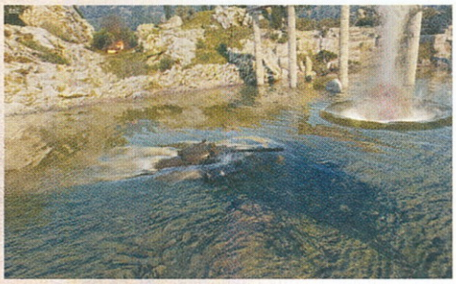
PRÓBAÚTON AZ ENCORE

A legfontosabb kérdés azonban eddig az volt, a HD-sítés mennyire növeli majd a gépigényt. Az új, fejlettebb és többmagos processzorokra optimalizált motor miatt sokan reménykedtek abban, hogy nem kell majd lényegesen erősebb rendszer a jobb élményhez. Kissé cinikusabbak hasonlóra jutottak abból kiindulva, hogy a játék fő felhasználói bázisa Oroszország, márpedig ott az átlagos konfiguráció nem a legfrissebb (2-3) generációból kerül ki, ahogy egyébként nálunk sem – a WarGaming pedig nem fogja cserbenhagyni a legnagyobb rajongótáborát.

Úgy tűnik mindkét félnek igaza lett, amiről mindenki maga is meggyőződhet, legalábbis részben. A bejelentéssel egyidőben ugyanis a cég elérhetővé tett egy tesztprogramot, ami egyben bemutatót ad az 1.0 grafikus képességeiből is. Az enCore előzetese három alapbeállítással, de rengeteg testreszabható résszlettel futtat le egy előre felvett csatarészletet, majd oklevelet is ad a gépünk teljesítményéről. Ugyan az előre felvett jelenetnél lényegesen nagyobb megterhelést jelent egy valós idejű, sokszereplős csata, de nagyon biztató jel, hogy a békés középkategóriásnak számító i5-3470/RX 470 párosom 1080p Ultra alapbeállítással 70-80 fps között töltötte a pár perces bemutató nagyrészét, és egyszer sem esett 61 fps alá. Ez alapján elképzelhető, hogy közepes felbontással élesben is hasonló sebességre lesz képes a motor, HD térképen, HD tankokkal, sőt akár 30 v 30 „HD" csatákkal is. Érdemes mindenkinek kipróbálnia az előzetest, csak utána nehezebb lesz kivárni, amíg tényleg megjelenik végre az 1.0.



Nem káprázik a szemetek, és nem is mi dupláztunk: a vízbe merülő tank képei az új vízeffektet igyekeznek prezentálni.



DECEMBERI HAJRÁK

Az év végi roham során megjelent a 9.21-es frissítés, a karácsonyi kalendáriumban egy napra visszatért egyebek között a rettegett E-25, valamint egy komoly küldetéssorozaton is részt vehettünk értékes nyereményekért, díszítőelemekért és egy kevésbé értékes T3 ajándék tankért. (Valamint lootboxokért, mert ki ne szeretne egy kis lootboxot manapság...). Emellett december 23-án lezajlott a 300 000 dolláros összdíjazású Wargaming.net League Extended Season 2017 végső csatája Moszkvában, a WG Fest alkalmából. A világbajnoki címért az európai szerveren játszó, de orosz kemény magú DiNG és a teljesen orosz Tornado Energy csapott össze. A május végi Grand Finalban is ők kerültek össze végül, amikor 7:2-re győzött a Tornado, ráadásul Tomato, a jósok jósa (civilben homár) is mellettük tette le a voksát, így talán nem volt akkora meglepetés, hogy végül most is a Tornado nyert, ismét 7:2-re.

LASSAN A PÁNCÉLTESTTEL!

Akármennyire is izgalmasan hangzik az 1.0, legalább a hivatalosan megadott márciusig várnunk kell majd a bevezetésére (persze tesztszerveren hamarabb is felbukkan). Addig pedig még az Update 9.22-re is sor kerül majd. Szegény frissítésnek nem lesz könnyű dolga, hiszen mindenki a nagyobb testvért várja majd, pedig ez a verzió is hoz néhány érdekes változást. Jóformán a teljes szovjet technológiai fát átalakítja, a közepes és nehéztankok mini-ágainak beillesztésével, valamint a hátsó tornyos tankvadász ág átalakításával. Bár azon napestig lehet vitatkozni, hogy a (továbbra sem orosz) fejlesztők igazságtalan előnyt biztosítanak-e némelyik szovjet tanknak, az kétségtelen, hogy ágak és tankok számában az egyik legerősebb nemzet. Ugyanakkor tagadhatatlan, hogy van is honnan válogatni újabb járműveket, így érthető, hogy ismét a Szovjetunió erősödik, főleg a német és brit átalakítások után.

AZ OROSZOK MÁR A PATCHBEN VANNAK!

Ha valaki nehezen tudna dönteni az IS-4 és a IS-7 között, végre választhatja helyettük az Object

705A-t. A KV-13-ból induló, magas szintű minisorozat hátsó tornyos nehéztankjai viszonylag gyorsak, de tisztességgel páncélozottak lesznek, bár lövegük függőleges kitéríthetősége nyilván megsínyli a felépítésüket, viszont városban, épületek mögül kitolatva elég ütőképesek lehetnek, ha oldaluk az IS-7 vonalhoz illően erős marad. Hagyományosabb vonalon, az IS-3 és IS-7 közötti T-10 nem igazán illett az ágba gyenge védettsége miatt, így inkább kiemelik onnan és előre láthatóan az Object 257 váltja. Azonban mivel már elég sokan megkedvelték a T-10-et, a 9.22 után valamikor majd egy egészen apró, kéttankos miniágat kap egy még ismeretlen tízes szintű párral – kivéve persze, ha idővel mégis trióvá bővül kettősük.

A közepes tankok mezőnyében is elég sok apró változás várható, egy a nehéztankoknál látottakhoz hasonló betoldással. Ezúttal a T-44-ből indul az új miniág, amihez az Object 430-at lefokozzák kilences szintre, és egy felturbózott változata, az Object 430U kerül a csúcsra. Ez elméletben azt jelenti, hogy akinek már most megvan a 430, mindkettőt megkapja a váltáskor. Ezzel a kiemeléssel a hátsó tornyos vonal válik csonkává, mivel az Object 416 és Object 430 II fölött nem lesz tízes szintű harckocsi, csak a későbbiekben érkezik majd egy a csoportba illő, hátsó tornyos modell.

És persze akkor már a tankvadászoknál is komolyabb hangsúlyt kapnak a hátsó tornyos változatok. Egyelőre úgy tűnik, hogy emiatt a SU-122-54 eltűnik, mivel nem illik a sorba, és pattogós rohamlövegnek sem az igazi. (Prémium persze még lehet belőle, bár már elég sok különleges TD található a Szovjetunió arzenáljában). A helyére, ismét ismerős húzással megkapjuk a lejjebb tolt Object 263-at, amit a csúcson az Object 268 IV vált majd. Persze a részletek még változhatnak a tesztszerverek tapasztalatai alapján, de úgy tűnik a Wargaming szeretné letudni a bővítés/átalakítás nagyrészét még az 1.0 megjelenése előtt. Sőt, lehet, hogy addigra már a még ismeretlen tízes szintű tankokat is megkapjuk egy minifrissítés keretében. G

Egy magyar polihisztor bizonyítja, hogy nincsen lehetetlen

Interjú Tarsoly Edével

Fotó: Enessey Melinda

[IRTA LOR] **Egyszerre van otthon a fejlesztésben, a dizájnban, a zeneszerzésben, és képes volt egyedül olyan játékot készíteni, amit látva a külföldi sajtó is elismerően csettintett. Tarsoly Edének még rengeteg terve van, egyszemélyes hadserege pedig mára kisebb csapattá alakult.**

Tarsoly Ede neve ismerősen csenghet azok számára, akik követik a magyar játékfejlesztés eseményeit, lapunk hasábjain mi is többször foglalkoztunk vele és játékaival. A 28 éves fejlesztőről sokan akkor hallhattak először, amikor megjelent a Meridian: New World című stratégiai játéka, amivel kapcsolatban nemcsak az elképesztő, hogy egy külföldi kiadó adta ki, hanem az is, hogy a fiatal játékfejlesztő maga végezte el egy komplett csapat munkáját. Az Elder Games mögé azóta többen is beálltak, és egyszerre két nagy címük is készülőben van. Edét arról kérdeztük, hogy miképpen képes ennyire elképesztően termékeny lenni, miként érdemes elindulniuk a kezdő játékfejlesztőknek, és hogy hogyan is telnek mostanában a napjai.

Hazánkban talán nincs is még egy olyan játékfejlesztő, mint te: kizárólag fejlesztésből élsz, és egyszemélyes hadseregként vágtál bele ebbe az egészbe. Mit mondanál el magadról pár szóban az olvasóknak? Hogyan jött a késztetés, hogy erre tedd fel az életed?
28 éves vagyok, és 14 évesen kezdtem el játékfejlesztéssel foglalkozni... Azaz, hát ez így enyhe túlzás, akkor vettem először a kezembe édesapám gyűjteményéből a „Programozás Delphi 6-ban" című könyvét. A játékfejlesztésbe csak később vágtam bele, elsősorban a Prince of Persia: Sands of Time és az Oddworld-játékok hatására. Ezek a játékok a világépítésükkel, történetükkel egy új szintre emelték számomra a számítógépes programok minőségét. Azóta is elsősorban a single player, történetorientált játékok fejlesztése érdekel.

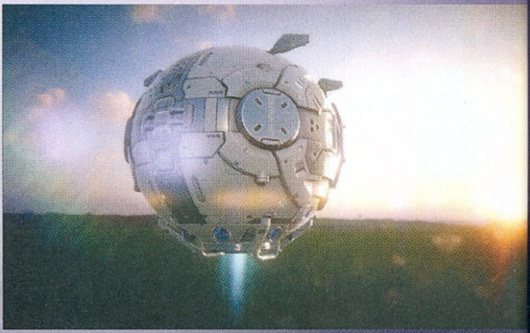
Milyen előtanulmányaid vannak a területen? Valódi polihisztor vagy, egyszerre mozogsz otthon a fejlesztésben, a dizájnban, zeneszerzésben és a sound dizájnban is. Melyikkel szeretsz ezek közül leginkább foglalkozni?
A game dizájnt és a zeneszerzést szeretem a legjobban, de ha elkap a lendület, akkor a programozás is hetekig leköt. Azonban én ezek közül semmit sem tanultam „hivatalosan", mindent autodidakta módon sajátítottam el, elsősorban az első két projektem során, vagyis az ingyenes Arcan és a jelenleg nem is kapható Shattered Origins fejlesztése folyamán.

Milyen tanáccsal látnád el azt, aki hozzád hasonlóan egyedül vágna bele a tanulásba?
Ma már minden információ megtalálható az interneten, leírások, kurzusok, tutorial videók érhetőek el, mindezek ingyen vagy nagyon olcsón. Ha valaki rászánja az időt, és van kitartása, akkor sok mindent elsajátíthat önerőből, vagy valamelyik online kurzus folyamán. A tudás másik felét úgyis a gyakorlatban szedi össze mindenki, amikor nekiáll a fejlesztésnek, és rájön, hogy mit hogyan lehet a leghatékonyabban megoldani.

Hogyan telik egy átlagos napod?
A napjaimat általában 2/3-1/3 arányban felosztom, minden napra választok egy „fő" játékot, amivel kiemelten foglalkozom, reggeltől délután 3-ig. Ezután elmegyek edzeni, és miután visszaértem, a másik projektet veszem elő, ezzel foglalkozom estig. Egy nap átlag 10-12 órát foglalkozom játékfejlesztéssel, határidők közelében viszont nem ritka a 15-16 óra munka sem. Olykor azért „kiveszek szabadságot" is, ilyenkor általában programot szervezek a barátaimmal, családommal.

Az első kiadott játékod a Meridian: New World volt 2011-ben, amit nem győzött dicsérni a külföldi sajtó. Hogyan sikerült felhívnod magadra a Headup Games figyelmét, akik kiadták a játékot?
Több mint egy éven át kitartóan győzködtem őket e-mailben, hogy egyáltalán nézzék meg, min szeretnék velük együtt dolgozni. Ez idő alatt saját költségen fejlesztettem egy kezdetleges verziót a Meridian: New Worldből, amiből aztán küldtem nekik screenshotokat is. Ez megtette a hatását, sikerült kapcsolatba lépnem az igazgatójukkal, aki megkért, hogy pár hónap alatt készítsek egy

Az Everreach: Project Eden mindent túlszárnyal, amit eddig Ede alkotott, szóval kimondottan várjuk az első játszható verziót!



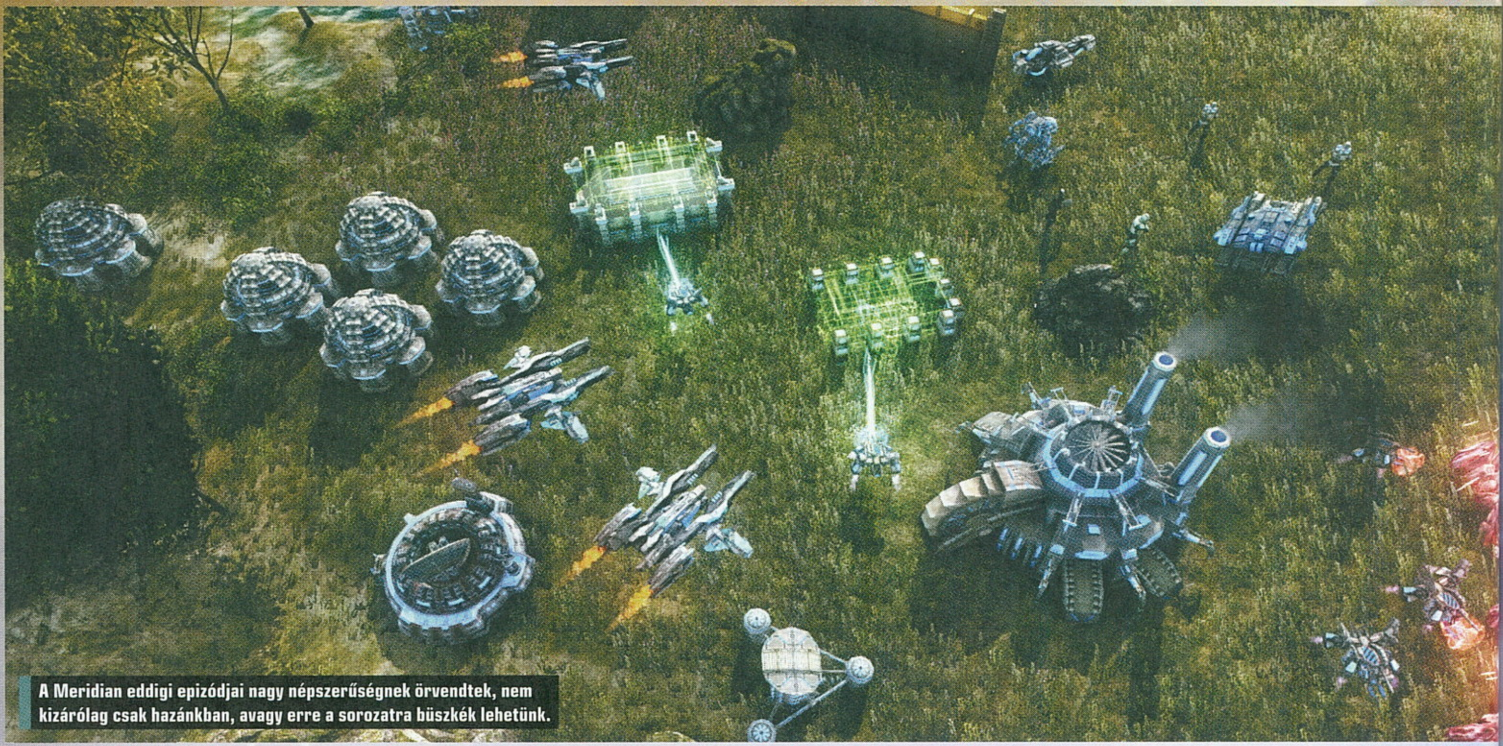
A stratégiai címek kedvelőinek, valamint a PC Guru olvasóinak ez a látkép egyáltalán nem ismeretlen, a játék gyakori vendég volt nálunk.

játszható prototípust az elképzeléseim alapján. Fél évvel később aztán el is küldtem a prototípust. Nem kellett sokáig várnom a válaszra – nagyon tetszett nekik a játék, így megegyeztünk, és már kezdődhetett is a tulajdonképpeni fejlesztés.

Honnan jött az Elder Games név, és miként alakult át időközben valódi kis csapattá? Hol találtad meg azokat az embereket, akikkel együtt dolgozol?
Az Elder Games név eredete egészen mókás. Eredetileg egy ismerősöm az „Ede Games" nevet javasolta, ezt azonban borzasztó kínosnak éreztem. Mondtam, hogy inkább valami hasonló hangzású, de eltérő nevet választanék... Így jött teljesen véletlenül az Elder Games, ami aztán idővel rám/ránk ragadt. A jelenlegi csapat fő tagjait vagy ismerősökön keresztül találtam meg, vagy az interneten „vadásztam" különféle fórumokról, saját weboldalaikról, illetve volt, akivel személyesen a gamescomon ismerkedtem meg. Olyan is előfordult (az írónő és az egyik zeneszerző esetében), hogy már régóta rajongója voltam az illetőnek, és hosszú idő után vettem a bátorságot, majd küldtem neki egy e-mailt.

Tekintsünk kicsit a jövőbe! Jelenleg az eddigi legambiciózusabb projekteden dolgozol, az Everreach: Project Edenen, immáron nyolc állandó fővel és külsősökkel. Mit árulhatsz el róla, miben lesz más, mint az eddigi játékaid – és mikor készül el?
Az Everreach egy Mass Effect ihletésű TPS-RPG hibrid. Amellett, hogy eddig ez a legnagyobb költségvetésű játék, amin valaha dolgoztam, itt minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektetünk a világépítésre és a történetmesélésre. Emellett most először dolgozom együtt egy komplett csapattal, ráadásul rögtön egy ekkora nemzetközi teamet irányítok. A nyolc állandó főn kívül több mint egy tucat külsős segíti a munkánkat, szinkronszínészektől kezdve grafikusokon át egészen a hangdizájnerekig. Bár a csapat jelentős hányada magyar, azért sok tagunk származik külföldről – Kanadából, az USA-ból, Angliából, hogy csak párat említsek. Újdonság még, hogy most először beszélhetünk igazán multiplatform címről, az Everreach ugyanis PC mellett Xbox One-ra és PS4-re is megjelenik majd. Az Everreach: Project Eden legkorábban jövő év végén kerülhet kiadás közelébe, azonban ha úgy ítéljük, hogy a játéknak több időre van szüksége, akkor halasztani fogunk.

A nagyobb kapacitásnak köszönhetően milyen új dolgokat próbálhatsz ki, amikre egyedül eddig nem volt lehetőséged?
Elsősorban a játék kidolgozottságán érezni a különbséget. Mivel minden területen, amiken eddig egyedül dolgoztam, most külön csapattag ügyködik, így sokkal alaposabban fel tudjuk építeni a játék egyes elemeit. Ha megnézed, mondjuk, a játék codex részlegét, kidolgozott hátteret, komplett és felépített történelmet találsz. Az írónőnknek ugyanis kizárólag ez a feladata, így ezt ő dolgozza ki a lehető legapróbb részletekig. De említhetném a pályadizájnt is – mivel erre is külön emberünk van, így sok apró



A Meridian eddigi epizódjai nagy népszerűségnek örvendtek, nem kizárólag csak hazánkban, avagy erre a sorozatra büszkék lehetünk.

részletet fedezhetsz fel a játéktéren, amiket nekem egyedül nem lett volna időm elhelyezni, vagy ilyen részletességig kidolgozni.

Javarészt sci-fiken dolgoztál eddig. Mit szeretsz ennyire a zsánerben?
Nagy sci-fi rajongó vagyok, Isaac Asimov könyvein nőttem fel. Mindig is érdeklődtem a műfaj iránt. Úgy gondolom, hogy nagy szabadságot ad a történetmesélésben a „távoli jövő", mint helyszín. Ugyanakkor a későbbiekben előfordulhat, hogy kicsit eltérek majd ettől a műfajtól, mint például a SHARD esetében is.

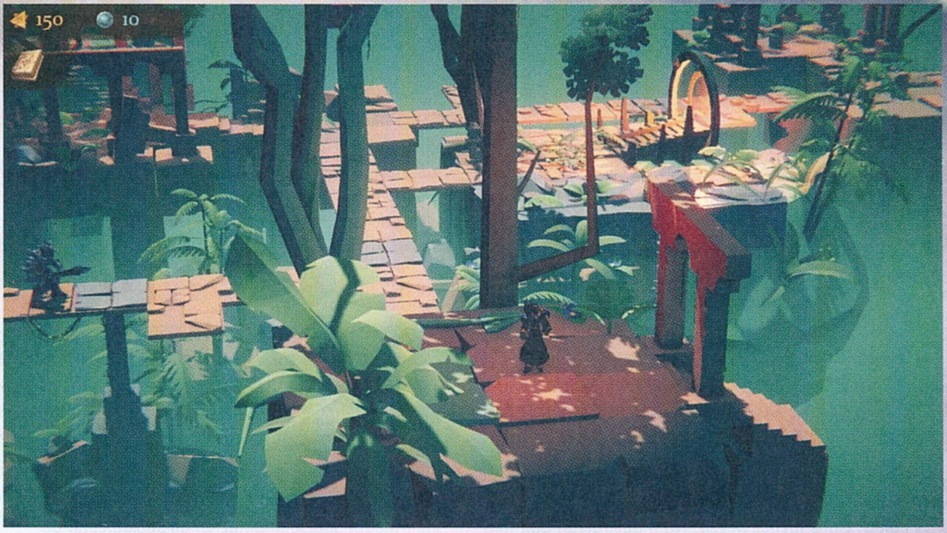
Az Everreach mellett készülő SHARD pedig ezúttal egy fantasy játék lesz. Hogyan tudod egyszerre menedzselni két játék jelenlegi, párhuzamos fejlesztését?
Kevesen tudják, de mindig is két projektet menedzseltem egyszerre, vannak ugyanis a saját nevem alatt kiadott casual játékaim is, amik BigFish Gamesen, iWinen, WildTangenten kerültek kiadásra. A különbség most mindössze annyi, hogy a második projekt ezúttal nem egy kis casual játék, hanem egy új cím az Elder Gamesnél. A SHARD egy egyedi vizuális stílusú RPG-kártyajáték hibrid, procedurálisan generált világokkal. Főhősünk egy sötét mágus, akit a kegyetlen Infernal nevű szörnyeteg üldöz. A játék célja, hogy kellő mennyiségű varázslatot és idézhető lényt gyűjtsünk össze

Az új világ hozta meg a hírnevet

Ede nevét 2015 környékén kapta fel a külföldi sajtó, az indie szekcióban kisebbfajta szenzációvá vált, mikor felbukkant valós idejű stratégiai játéka, a Meridian: New World. A megjelenéskor a Kotaku szerzője Luke Plankett ezzel a címmel írt dicsérő cikket a programról: „Nem hiszem el, hogy egyetlen ember csinálta ezt a stratégiai játékot". Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az apróbb munkákban Edének akadt több külsős segítője is, de ez mit sem von le a cím értékéből. Mi 80 százalékkal jutalmaztuk a programot, többek közt élvezetes, intenzív csatái, az enyhe szerepjátékos felütés és a rendkívül jutányos ár miatt, csak azért morgolódtunk, mert Ede itt-ott túl nehéz kihívások elé állított minket. A Meridian: New World a 2016/05-ös, a Meridian: Squad 22 pedig a 2017/03-as PC Guru mellékleteként került teljes játékaink közé.

Everreach: Project Eden

A készülő játék alapbonyodalma, hogy az emberiség tönkrevágta a Földet, kifosztottuk annak természeti kincseit, és cserébe túlnépesedtünk – nincs más hátra, új otthonra kell lelnünk, ami az Eden bolygó lehet. A programban egy magán biztonsági osztag vezetőjét alakítjuk, akit azért vezényelnek az Edenre, hogy biztosítsa a kolonizációs projektet, és misztikus, idegen romokat derítsen fel. A játék taktikus összecsapásokat ígér, ahol egyrészt fontos lesz a fedezékhasználat, másrészt ott lesz asszisztens robotunk, 73-Q is, amit elterelésre és felszerelésünk fejlesztésére is használhatunk majd. Sűrű erdőket, kietlen pusztaságokat és életben gazdag mocsarakat fedezhetünk fel, természetesen idegen flórával és faunával, de felkutathatjuk majd Eden hajdani civilizált fajának a hátramaradt létesítményeit és technológiáit is. A hatalmas játéktér természetesen egy gyors közlekedési eszközt is kíván majd, erre a célra egy dögös légi robogót, a rendkívül tempós Zeus nevű siklómotort kaphatjuk kezeink közé.



ahhoz, hogy szembenézzünk a szörnyeteggel. A hibrid műfajt egyébként úgy kell elképzelni, mintha egy leegyszerűsített RPG-t játszanál: felderíted a térképet, kincseket gyűjtesz, felszereled a hősöd különféle tárgyakkal. Azonban amint csatára kerül a sor, már egy kártyajátékról van szó, ahol 3D-ben megjelenített lényeket, varázslatokat idézhetsz meg, hogy megküzdj az aktuális ellenféllel. Ahogy haladsz előre, a játék világa dinamikusan generálódik, így folyamatosan várnak az új felfedezhető területek, a játéknak nincs a hagyományos értelemben vett „vége".

Mit élvezel abban, hogy kis csapattal dolgozol? Sosem volt vágyad valamelyik nagy stúdióhoz kerülni?
Egyáltalán nem szeretnék másnak dolgozni. Miért is akarnék, ha egyszer a saját projektjeimen, a saját csapatommal dolgozhatok? A cél ehelyett inkább a folyamatos növekedés, az egyre nagyobb projektek megvalósítása. Ezt szeretem igazán az egészben, hogy mindig azon dolgozhatok, amin szeretnék, és a minőség, amiben ezeket a játékokat készítjük, szintén egyre komolyabb.

Elhintetted nekünk, hogy az animálást már motion capture-rel végzitek, és pár nagy névvel is dolgoztok. Elárulsz nekünk egy picit többet is arról, hogy kikkel és hogyan?
Velünk dolgozik Michelle Clough, az eredeti Mass Effect-trilógia egyik írónője, aztán D.C. Douglas színész/szinkronszínész is, aki sok más sorozat mellett a Castle-ben és az Élet csajos oldalában is szerepelt már, valamint Mai-Anh Tran is, aki egyebek mellett a WarCraft és Star Trek filmek egyik látványtervezője. Mindenkivel Skype-on keresztül dolgozunk. Mind rendkívül profik, sok esetben elsőre kitalálják, hogy mit szeretnénk megvalósítani. Épp ezért nagyon jó érzés egy ilyen csapattal együttműködni, sokszor olyan, mintha már évek óta együtt dolgoznánk.

Ede más műfajokba is elkalandozott, ilyen volt a shmup Solar Shifter, ami szintén jó móka, legalábbis a zsáner rajongóinak.

Rendkívül termékeny voltál az elmúlt években. Honnan jönnek az ötletek, miből inspirálódsz?
Számtalan játékötletem van, általában zenehallgatás közben jön az „ihlet". A legtöbb játék tervét sok-sok éven át tökéletesítgetem, építgetem. Amikor eszembe jut valami új játékelem, akkor mindig megnézem, melyik már létező koncepcióba illeszthetném be. Időről időre aztán eljutok odáig, hogy „na jó, ezt a játékot most már szeretném megvalósítani". Most is épp itt van a noteszemben 5 olyan projekt terve, amik előbb-utóbb az Elder Games fő alkotásai lesznek majd, köztük azzal az egy bizonyos koncepcióval, ami igazából már kész, és nagyon szeretnék dolgozni rajta, de mindezidáig túl ambiciózus volt az Elder Games kereteihez képest, ezért folyton halogatom. Igazi nagy cél számomra ez az „álomprojekt", amit remélhetőleg egyszer majd elkészíthetünk.

Mit tanácsolsz azoknak, akik szintén szeretnének hasonló sikereket elérni a játékfejlesztésben?
Kezdd kicsiben! Sok tehetséges játékfejlesztővel találkoztam már, akik végül azért buktak el, mert rögtön túl nagyot álmodtak, és nem tudták megvalósítani. Elsőre egy Tetrist is nehéz elkészíteni és kiadható állapotba hozni, érdemes ilyen kaliberű projekttel indítani!

Mi volt a leghasznosabb tanács, amit kaptál, vagy amit megtanultál az évek során?
Sajnos jómagam vajmi keveset értek a marketinghez, ugyanakkor a Headup Games ezen a téren elképesztően sok információval látott el az évek folyamán, így azért ragadt rám ez-az. A játékaink trailereit mindig én veszem fel és vágom össze, így például az egyik legfontosabb dolog, amit a Headup csapatától megtanultam, az az, hogy hogyan készíthetek figyelemfelkeltő trailert a játékaimhoz. Ezen áll vagy bukik utána a vásárlók érdeklődése a kész program iránt.

Mik a terveid a jövőre nézve, mi hajt előre nap mint nap?
A legfőbb motivációm mindig az, ahogy látom az aktuális projektünket épülni, ahogy apránként minden építőelem a helyére kerül, és végül kiadjuk a játékot. Ami pedig a jövőt illeti, a már említett „álomprojekt" megvalósítása az, ami jelenleg hajt, de valószínűleg miután megvalósítottuk, már kész lesz az újabb ötlet, amin dolgozhatok.

Köszönjük az interjút!

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

TELJES JÁTÉK

➲ Szia, Tika!
Megvettem az e havi PC GURU-t, és nekem a Project Cars jutott hozzá. Na most, olyan gondom lenne vele, hogy a dobozban egy már ránézésre is fura Steam key várt. Átlag számok/betűk kombináció, viszont elég szokatlan leosztásban, és bármilyen bontásban írom be telepítéskor, a Steam nem fogadja el. Segítségedet előre is köszönöm!
➲ DANI

A dobozos játék kulcsát az eredeti formában beírva, zokszó nélkül ennie kéne a Steamnek. Nem szabad bontani a számokat, és a nagy O (mint Olívia), illetve a nulla szokott gubancot okozni, mert könnyen felcserélhetők, nehéz észrevenni a különbséget! Ha sehogy sem megy, akkor a Cenega Hungaryvel vedd fel a kapcsolatot, mert a karácsonyi dobozos meglepiket tőlük szereztük be, és ők nyújtják a terméktámogatást is. A következő csatornán érhetőek el (természetesen magyarul):
Cím: Cenega Hungary Kft. 1143, Budapest, Ilka utca 2-4.
Telefonszám: +36 1 225 73 65
Email: info@cenega.hu

THE SETTLERS 4

➲ Hali, Tika!
A GoG-on leárazva megvettem a The Settlers 4-et. Egyből telepítem is, elindítom, és egy hibaüzenetet dob fel (Software 3D: Error initializing Graphic Interface). Keresgéltem neten, de nem találtam hasznosat, vagy nem tudtam értelmezni a gyenge angolommal.
Köszi a segítséget előre is. Üdv: ➲ K. ERIK

1. A következő oldalról (https://tinyurl.com/y7bcasw3) töltsd le a DIE SIEDLER 4 GOLD EDITION Graphic Interface Fix 2.3.0.0 fájlt
2. Futtasd rendszergazdaként (jobb klikk, Futtatás...)!
3. Válaszd a „Weiter>" opciót!
4. Klikkelj a „Durchsuchen..." szövegre, aztán válaszd ki a Settlers 4 könyvtárát (alapértelmezésben C:\GOG Games\Settlers IV GOLD)!
5. Mehet az „Installieren"!
6. Ha kész, nyomj rá a „Beenden" szövegre!

GTA V

➲ Sziasztok, Guruk!
Csináltam egy nagy bolondságot, ugyanis a C: meghajtón megcsappant a hely, ezért átmásoltam a Program Filesból a GTA5 mappát egy másik meghajtóra, ahol sok szabad hely volt. A Social Club még elindult, de aztán már csak a Javítás funkciót dobálta fel, ezt meg is tettem jó néhányszor, viszont így sem működik. Visszamásoltam mindent, de már így sem jó, az exe fájl is eltűnt, az Asztali ikon szintén halott. Mivel eredeti játékom van, megpróbáltam lemezről újratelepíteni, de itt is csak a Javítás cuccot dobja ki, leszedni sem tudtam, és most itt állok működő játék nélkül.
A lehetőségekből, ötletekből kifogytam, mit csináljak? Tudnátok segíteni? Előre is kösz, ➲ R@LI

Elég rosszul tetted, hogy csak simán átmásoltad, mert a regisztrációs adatbázis bejegyzései ettől még nem változtak. Először is barátkozz össze a Your Uninstaller (https://tinyurl.com/y3opnk) nevű cuccal, és ebben keresd meg a Social Club, valamint a GTA5 minden itt hagyott szemetét, aztán takarítás. Egy restart is kellhet még, és így lemezről majd újra tudod telepíteni. A jövőre nézve mondom, hogy a játékok programok törlését/áthelyezését mindig a Vezérlőpultban a Programok eltávolítása menüpontnál egy szabályos uninstall előzze meg! Amennyiben pedig szabad helyet szeretnénk a C: meghajtón, a takarítást érdemes a következő könyvtár kiürítésével kezdeni: Users\Felhasználóneved\Appdata\Local\Temp

COMMAND & CONQUER 3

➲ Szia, Tika!
Megvettem a két Command and Conquer 3 Tiberium Wars játékot. Régen még egy barátomnak, amikor elhozta az övét, ott magyar felirat volt, de amit most megvettem a Steamen, azon nincs.
A magyarítás beállításoknál nem találtam nyelvet, semmi ilyesmit, amikor elindítom a Steamen a játékot/vagy a másikat, még kijön egy View Support Information oldal.
Mit tegyek, hogy magyar felirattal tudjak játszani?

Rossz hírem van! A Command & Conquer 3 (mind a Tiberium Wars, mind a Kane's Wrath) itthon magyar nyelven jelent meg anno, ezért ezekhez nem is készült magyarítás.
A Kane Editionhöz igen (ez a bővített verzió), mert az nálunk is csak angolul volt beszerezhető (de az meg nem segít rajtad).
A steames verzióban egyébként az áruházi oldalon megtalálod a támogatott nyelvek listáját, és hát sajnos a magyar nincs benne, ezzel együtt kell élni...

RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA

➲ Sziasztok!
Egy nagyon régi PS2 játékhoz kérném a segítségetek. Szóval, elkezdtem retrózni, és a Resident Evil CV-t találtam meg éppen, de a tárgyban megjelölt epizód egy pontjánál lebökött az emlékezet. Ott vagyok a családi képtárban, ahol a képek meg a kapcsolók vannak, de miről is szól ez a rejtvény, mit is kéne csinálni a kapcsolókkal?
Légyszi, segítsetek. Előre is köszönöm, a GURU legyen veletek! ➲ ÁKOS

Szóval a családi képtárban, az Alfredet ábrázoló (emelvényen álló) festmény előtt lesz egy levél, ezt gondolom, megtaláltad. Az iromány részletesen bemutatja a családot, és ez alapján kéne időrendbe rakni a képeket a hozzájuk tartozó kapcsolók aktiválásával. Első kép, Veronica, egyetlen női portré van, tehát egyértelmű, hogy melyik. A második kép Stanley, őróla azt tudjuk, hogy ikrei vannak, tehát két gyerek és egy középkorú úr lesz a festményen. A harmadik Thomas, aki Stanley fia, na oké, de kettő van, tehát ő vörös hajú, és teáscsészével ábrázolták, aztán jön, az ikertesó, Arthur. Ikrek ugyebár, ergo szinten vörös hajú, de mellette tányér van a képen. Az Umbrella alapítója, Edward ősz hajú úriember, az ajtó melletti kép, majd jön a gyertyatartós Alexander Ashford. Az adott képek mindegyikénél értelemszerűen működésbe hozzuk a kapcsolót, végül Alfred képe alatt is megnyomjuk, és kész!

WINDOWS 10

➲ Szia!
A problémám jellege a Windows 10 Pro verzióján alapul. Elsősorban a frissítések azok, amelyek nem működnek tökéletesen, bizonyos frissítéseket nem képes, nem tud az oprendszer telepíteni. Illetve a frissítések időtartama túl sok időt vesz igénybe, és a végeredmény bizonyos hibakódokat konstruál.
A probléma nem a letöltési sebességben van, hanem a „telepítés előkészítésében", olyan mértékben, hogy a gépet más funkciókra nem tudom használni, a merevlemez állandó működése miatt. Habár az automatikus frissítést letiltottam a rendszerben, mégis egyes frissítések manuális indítása után túl sok időt vesz igénybe a „telepítési előkészítés és a telepítés".
A frissítések közül egy bizonyos tétel „Feature Update to Windows 10" teljes mértékben nem tud feltelepülni, többszöri próbálkozásra sem, és a frissítések manuális keresésére, mindig ugyanazt a tételt dobja ki, de telepíteni úgy sem lehet. Többszöri próbálkozásra is ugyanazok az eredmények. A kérdésem az lenne, hogyan lehetne megoldani a problémát, lehet-e manuálisan más egyéb forrásból telepíteni ezt a frissítést, vagy ha le lehet tiltani ezt a frissítést, milyen úton lehet? Sorszám alapján nem tudtam rákeresni az interneten, de a Windows 10 rendszerében letiltottam azt a funkciót is, hogy más szerverekről és gépek-

ről kapjon frissítéseket.
A segítségedet és válaszodat előre is köszönöm!
T:➲ **JÁNOS**

Általánosságban a frissítések telepítése, előkészítése, két okból lehet nagyon lassú (mert ez azért sehol nem megy pik-pakk), tehát vagy a RAM kevés (2 GB és ez alatt), vagy a CPU gyenge. Ezt igazolja amúgy a Feature Update-nél tapasztalható probléma, ugyanis ez pont azoknál okoz gondot, akik nagyon gyenge CPU-val rendelkeznek, de az a FU nem is mindig stabil, minden konfigurációnál. A Windows Update Speciális Beállítások nevű elemnél egyébként a funkciófrissítéseket késleltetni lehet, legfeljebb 35 napra, így nyersz annyi időt, hogy egy újabb verzió befusson, ami vélhetően jobb, mint az előző.

SHADOWPLAY

➲ Sziasztok!
A következő problémával fordulok hozzátok! Bármilyen játékkal játszom, ami alapból támogatja az Geforce Experience-t, az Alt+Z megnyomására behozza a Shadowplayt, de akármit csinálok, nem tudok videót rögzíteni, csak képeket enged! Hiába kattintok rá, szürke marad! A legfrissebb driver/experience van a gépen, de próbáltam régebbivel is! A vas bőven megfelel a követelményeknek, elméletileg 1080p 60 fps-el bőven gyárthatnék videókat! Első sorban a Rainbow Six: Siege-hez szeretnék tartalmat gyártani!

Próbáltam más videorögzítőket is felrakni, de az egyiknél szaggatva rögzíti a videót (függetlenül a beállítástól) a másikat meg a Rainbow Six: Siege letiltja! A válaszotokat előre is megköszönöm!

**A Fraps általában nem mond csődöt, mindenképp azt próbálnám először. Ami a Shadowplayt illeti, a GeForce Experience-ben a My Rig – Shadowplay fülön lehet (lehetett) az említett funkció állapotát megnézni, de közben rájöttem, hogy az új verzió már teljesen más (ATI kártyám van). Úgyhogy inkább kerestem egy képekkel illusztrált jegyzetet a Shadowplay működéséről (a SHARE gombtól lesz érdekes, onnan kezdd te is).
Link: https://tinyurl.com/y9qweneh**

DYNASTY WARRIORS 8

➲ Üdvözlöm a PC Guru csapatát!
Az a gondom a fent említett játéknál, hogy nem érzékelte az Xbox One kontrollert. Indítom a játékot, majd csatlakoztatom a controllert, de egyik gombra sem reagál.
Válaszotokat köszönöm és hajrá tovább!
Üdvözlettel ➲ **K. GYULA**

**Nyisd meg a Vezérlőpultból az Eszközkezelőt, keresd meg az „Xbox One Controller"-t, nyomj rajta jobb egérgombot, válaszd az Illesztőprogram frissítése opciót, aztán Illesztőprogram keresése a számítógépen tallózással, majd a Választás a listából címke, és itt a „Microsoft Xbox One Controller"-t keresd ki, és telepítsd. Ha még mindig nem működne, a játék beállításainál, a billentyűzetkiosztásnál töröld az összes beállítást (F12 azt hiszem), aztán egyesével, Entert nyomogatva próbáld meg hozzáadni a funkciókhoz a kontroller egy-egy gombját.
Ui.: Amúgy az általad említett sorrend rossz, először mindig a kontrollert csatlakoztatjuk, aztán indítható a játék!**

STEAM

➲ Szia!
Az lenne a nagy problémám, hogy a novemberi PC GURU-s teljes játékot a barátomnak szerettem volna adni, de meg akartam nézni Steamen, hogy érvényes-e a kód, és véletlenül beaktiváltam magamnak. Az lenne a kérdésem, hogy hogyan tudnám visszakapni a Steam kulcsomat, úgy hogy az én raktáromból kikerüljön, újra a régi kulcs formájában (ha lehetséges)?
Válaszodat előre is NAGYON köszöni
➲ **DONI!**

Sehogy. Ezt már sajnos fújhatod, pedig szép gesztus lett volna! Az egyszer már beaktivált kulcs a végítélet napjáig (vagy amíg a Steam létezik) ahhoz a fiókhoz fog tartozni, amelyikbe aktiváltad, sem törölni, sem továbbadni nem lehet!

NFS UNDERGROUND 2

➲ Szia, Tika!
A Need For Speed Underground 2-val kapcsolatban kérném a segítséged. Szeretnék egy biztonsági mentést készíteni egy pendrive-ra, és a story mode mentését megtaláltam a C:\Users\XYZ\AppData\Local\NFS Underground 2 elérési úton, de nem vagyok abban biztos, hogy ez a quick race játékmódban elkészített autóimat is tartalmazza, és ha nem, akkor ezeket hol találom?
Segítséged előre is köszönöm!

Tudtommal csak ez az egy mentési lokáció van, tehát ebben kell lennie...

ASSASSINS CREED 4

➲ Hali, Tika!
Meg szeretném venni az AC4-et a Steamen. A kérdés a kövi:
Van a Season Pass, de ez most az alapjáték is, vagy csak a Freedom Cry?
A Digital Deluxe Edition mit tartalmaz?
Ezek a kérdéseim, a választ előre is köszi!

**A Season Pass csak egy DLC-csomag, tehát kell hozzá külön az alapjáték.
A tartalma:**
- **Guild of Rouges**
- **Illustrious Pirates Pack**
- **Freedom Cry**
- **Death Vessel Pack**
- **Crusader and Florentine Pack**
- **Kraken Ship Pack**
- **Blackbeard Wrath**

A Digital Deluxe már tartalmazza az alapjátékot és három DLC-t is:
- **The Castaway Prize DLC**
- **Captain Kenways Legacy DLC**
- **Sacrificied Secrets Pack DLC**

(Viszont állítólag a Steamen néhányan megkapták hozzá a Freedom Cry-t is, de ezt nem venném evidensnek.)

ORIGIN

➲ Szia, Tika!
A fent említett programmal lenne problémám. Egyszer frissített, és amikor elindítom, akkor azt írja ki, hogy nem folytatható a kód végrehajtása, mert nem található a(z) VCRUNTIME140.dll. A program újratelepítésével esetleg megoldható a probléma. Ezt kiírja 3x, és utána valami atomrégi verziót dob ki. A választ előre is köszönöm.➲ **MÁRK**

Elvileg a Visual C+ a hunyó, legalábbis a fájlnév arra utal. A Microsoft oldaláról (https://tinyurl.com/zt4yqlq) a linken jelzettből mindkét verziót (x86, x64) töltsd le és telepítsd!

COD: WORLD AT WAR

➲ Kedves Tika!
Feltelepíteném a fent említett játékot, de miután vagy fél óráig csinál valami authentication updatet, leáll, kiírja, hogy adathiba (crc), meg hogy az ms installerrel konzultáljon. Kb. ilyesmi, sajnos nem otthonról írok. Válaszodat előre is köszönöm.

A CRC hiba miatt azt gondolnám, hogy vagy a DVD-lemez vagy a DVD-olvasó nem kóser, nyilván a lemezhiba az esélyesebb (javasolt puha ronggyal némi tisztogatás, és a teljes lemez tartalmának átmásolása a merevlemezre próba gyanánt).

VEGYES

➲ Szia, Tika!
Vettem egy gépet meg monitort is. Szeretném megkérdezni, hogy miért van az, hogy a monitorról jön ki a hang? Már nagyon kezd idegesíteni, pedig csak a hdmi kábel van a monitorban, és egy másik kábel. Volt hozzá egy zöld végű kábel, az menne akkor, hogy ha akarok monitorról hallgatni zenét, ilyesmit, de az nincs bekötve. Fejhallgatót akarok használni, mit csináljak?
A másik kérdés, hogy Windows 10 van a gépben, de sokszor van nyelvi hiba, amit végképp nem értek, hogy pl. uninstalláltam a Uplayt, és szlovákul írta ki, hogy mit akarok csinálni vele?

Először a hang. A HDMI kábel képet és hangot is továbbít (ezért „szól" a hangszóró a monitoron). A Vezérlőpult, Hardver és Hang, Hang szekcióban, a Lejátszás fülön, az alapértelmezett lejátszást tiltsd le a HDMI eszközről (valami olyasmi lesz, hogy Digital Display Audio – High Definition Audio Device, ezen jobb klikk és letiltás). A fülesen ugyanitt aztán megint jobb klikk, de ezt meg alapértelmezett eszközként és kommunikációs eszközként is ki kell pipálni, hogy továbbiakban csak ez szóljon.

A nyelvi beállítások. Elsőként írd be a Windows keresőbe, hogy nyelv, és a Területi és nyelvi beállítások lehetőségre kattints (Gépház), itt a Magyarország, és a magyar nyelv legyen kiválasztva. A Vezérlőpult, „Óra, nyelv és terület" címke alatt, Nyelv, Speciális beállítások, és a kékkel kiemelt Nyelvi beállítások alkalmazása az üdvözlőképernyő... sorra kattints rá. Elvileg így az összes beállításod magyar lesz. Amúgy, ha a nyelvi hibák csak a már telepített alkalmazásokat érintik, akkor azokat mindenképp újra kéne telepíteni!

ÍGY MŰKÖDIK ADATTÁROLÁS BŰVÖLETÉBEN

[ÍRTA BODAK] **Már egy ideje velünk vannak, és tudjuk, hogy bizony gyorsabbak, mint a hagyományos merevlemezek. Azt viszont már kevesebben tudják, hogy miért van ez így. Tartsatok velünk a következő pár oldalon, és együtt felderítjük, hogy miként is működik az SSD, és merre tart ez a technológia!**

Manapság egyre elterjedtebbek a szilárdtest-meghajtók, vagy ha úgy tetszik, SSD-k. Maga a technológia nem számít újdonságnak, de arról kevés szó esik, hogy mi minden rejlik a kis fekete dobozban. Ezt az űrt igyekszik kitölteni jelen cikkünk, amelyben megpróbálunk közérthető módon némi betekintést nyújtani abba, hogy honnan is indult, merre tart, de legfőképpen: miként működik a meghajtók új generációja. IDE-kábeleket szegezz!

NE TEMESD A MEREVLEMEZT!

Ahhoz, hogy megértsük, miként is működik egy SSD (Solid State Drive), először a régebbi és jól bevált technológia, azaz a HDD (Hard Disk Drive) működési elvét kell, hogy megértsük. A merevlemez az adatokat egy sor, elképesztő sebességgel forgó mágneses „tányéron" tárolja, melyeken egy szett olvasófej végzi az adatok írását vagy olvasását. Minden egyes bit eltárolása a mágneses polaritás megváltoztatásával történik, ahol a pozitív az „1" és a negatív a „0". A tányérok további részekre, cilinderekre, és azon belül szektorokra bonthatók, ezeknek az adatok csoportosításában van fontos szerepe.

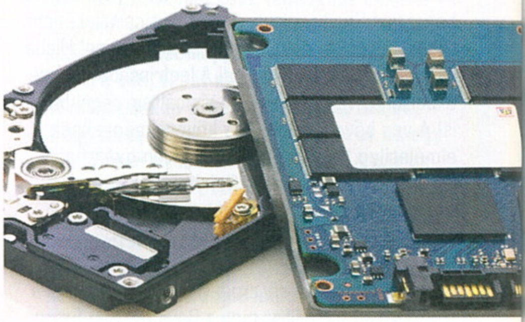
Valódi mérnöki csoda egy egyszerű kiolvasás összehangolása is: a kért információ helyének meghatározása után azt egy gyorsan forgó lemezről kell beszerezni hibátlanul, ha pedig töredezett az adat (vagyis nem egymást követő szektorokban található), akkor még ugrálni is kell a szakaszok között. Éppen ebből adódóan időbe telik míg minden hozzáférhetővé válik, ami hatványozódik egy „pihenő" merevlemez esetén, hiszen annak még fel is kell pörögnie. Mindezen pillanatok összességét elérési időnek, vagy más néven látenciának nevezzük, melyet a HDD-k esetében milliszekundumban (ms) mérhetünk. Nagyban befolyásolja ezt az intervallumot a merevlemez forgási sebessége is, melyet percenkénti fordulatszámban fejezünk ki (Revolutions Per Minute; RPM). Általánosságban ennyi látencia végeredményeképpen nagyjából 10-15 milliszekundumba is beletelik, míg a HDD eljut az olvasásig.

Száz szónak is egy a vége: ez sokkal, de sokkal több, mint amennyi adat cseréjére a processzor elméletben képes lenne, hiszen a CPU műveleti sebességét nanoszekundumban (ns) számoljuk. Csak viszonyításképpen jegyezzük meg, hogy a ms/ns átváltási aránya 1:1 000 000. Vagyis a processzor tétlenkedik, miközben a merevlemezre vár, holott műveletek millióit végezhetné el. Persze, tudjuk, hogy nem csak a HDD-vel van dolga, az „üresjáratot" egyéb adatcserékkel és műveletek elvégzésével tölti ki, de még így is marad szabadideje, és ez a lényeg, illetve a baj!

A SEBESSÉG BŰVÖLETÉBEN

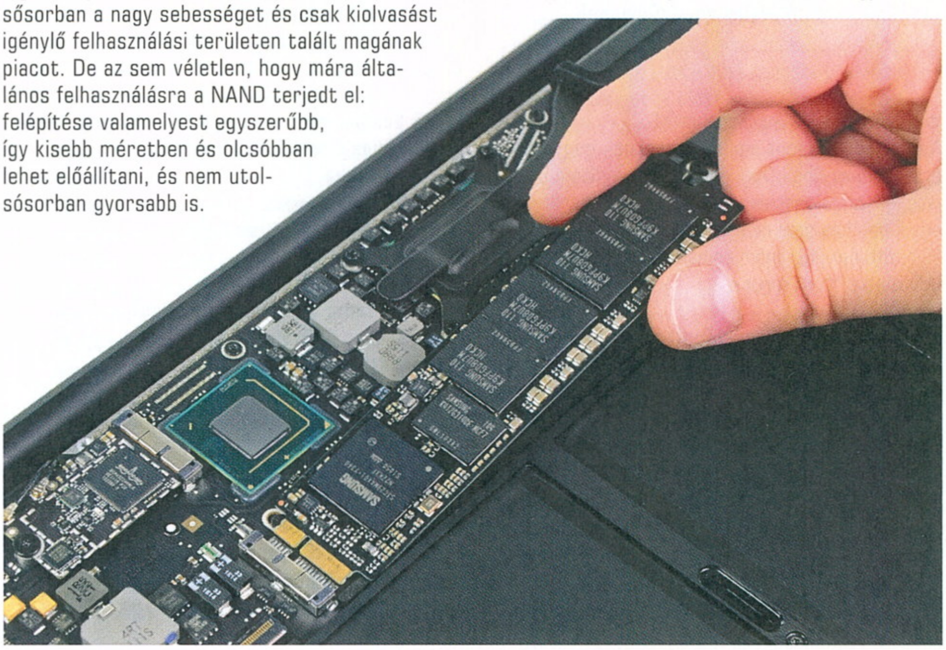
Ezt a hiányosságot hidalja át az SSD, amely semmiféle mozgó alkatrészt nem tartalmaz. Az adatokat a mágneses tányérok helyett elektronikus módon, NAND típusú flash memórián tárolja, az írást-olvasást pedig olvasófej helyett komplex vezérlőelektronika végzi. Létezik ugyan NOR logikai kapukból álló flash memória is, de az elsősorban a nagy sebességet és csak kiolvasást igénylő felhasználási területen talált magának piacot. De az sem véletlen, hogy mára általános felhasználásra a NAND terjedt el: felépítése valamelyest egyszerűbb, így kisebb méretben és olcsóbban lehet előállítani, és nem utolsósorban gyorsabb is.

AZ SSD-K MÉG KORÁNT SEM ÉRTEK FEJLŐDÉSÜK CSÚCSÁRA, ÉS EGY NAP BIZTOS, HOGY NYUGDÍJAZHATJUK A HDD-KET. EZ AZONBAN NEM HOLNAP LESZ.

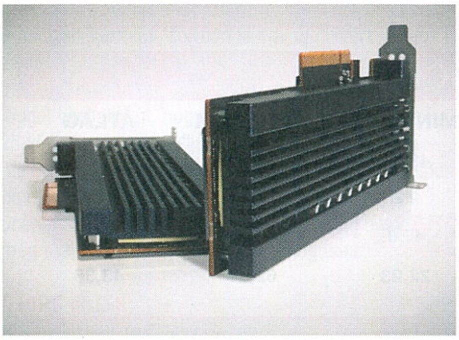


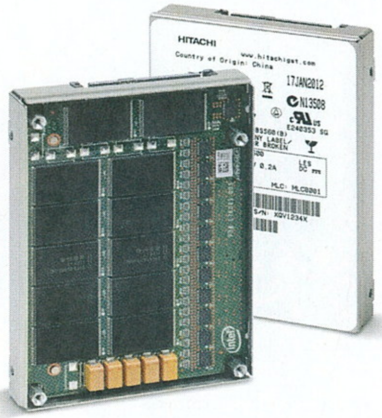
Maga a NAND úgynevezett lebegőkapus tranzisztorokból (floating gate transistor) épül fel. A technológia első és legfontosabb megkülönböztető jegye, hogy úgynevezett nem-volatilis memória, vagyis a másodpercenként többször frissítésre szoruló DRAM-mal szemben (amit a rendszerben vagy videokártyákon használnak) megtartja a benne rejlő adatokat – magyarán a töltést – még akkor is, ha megszűnik az áramellátása.

Tárolásra ezeknek a memóriacelláknak a tömbjei szolgálnak, legyen az egy bit megtartására alkalmas egyszintes (Single-level Cell; SLC), vagy több



AZ SSD.
A SEBESSÉG





AZ ELSŐ IGAZI HDD

Az első merevlemezt az IBM mutatta be a világnak, 1956-ban, a RAMAC 305 rendszer részeként. A meghajtó 50 darab, 24 colos (61 centiméter) tányért használt, mindössze 5 megabájt adat tárolására volt alkalmas, és körülbelül kéthűtőgépnyi helyet foglalt, súlyra sem volt éppen sokkal könnyebb: megemeléséhez targoncára volt szükség, működése pedig egyáltalán nem volt csendes, hőtermelése egy kisebb kályháéval vetekedett. Mindezt mai áron nagyjából 480 000 dolláros (cirka 1,5 millió forint) áron számították.

bitet elmentő többszintes (Multi-, Triple Level Cell; MLC, TLC) eszköz. A működés alapelve viszont minden esetben ugyanaz: a bitek tárolására szolgáló lebegő logikai kapuk elektronikusan teljesen szigeteltek, így „csapdába esnek" bennük az elektronok. Igen ám, de ha teljesen elzártak a világtól, honnan ismerjük a töltésüket, miként tudjuk, hogy 1 vagy 0 a tárolt információ? És egyáltalán, hogyan tudjuk ezt szükség esetén megváltoztatni?

TANULJUNK MEG ÍRNI, OLVASNI!

Az írás-olvasáshoz az úgynevezett Fowler-Nordheim alagúthatást használjuk fel. Na, nem kell megijedni, nem megyünk bele fizikusi szinten a részletekbe, maradunk a konyhanyelvnél. Az alagúthatás lényege, hogy egy töltéssel rendelkező test (esetünkben a lebegőkapunk) szigetelésén átléphetnek elektronok, feltéve, hogy ha ez a réteg elég vékony, és a töltött részecskék kellő „ingert" kapnak ahhoz, hogy „megszökjenek".

Az SSD alapegysége, a már emlegetett NAND cella rétegelt felépítésű, egy vezérlő és egy követő kapuból áll. A kapuk között egy vékony oxidréteg húzódik, amely szigetelőként működik, és a kialakult töltést megtartja a követőkapuban akkor is, amikor a vezérlőkapun nem folyik áram. Ha feszültséget közlünk a vezérlőkapuval, akkor az a már említett alagúthatás kihasználásával elektronágyúként kezd viselkedni, és az elektronok átvándorolnak a követőkapuba. Ezt a folyamatot precízen vezérelve „állítható be" egy cella töltésének mértéke, amely végső soron meghatározza az írásra kerülő információt. A kontrollkapun átfolyó áramot egy cellaszenzor figyeli, és ez alapján állapítja meg, hogy az adott cella milyen adatot tárolt. Ha a feszültség meghalad egy küszöbértéket, akkor „0"; ha alacsonyabb, akkor értelemszerűen „1" az értéke.

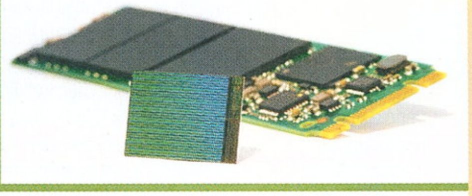
Ezek az alapegységek úgynevezett rácsokba (grid) vannak rendezve, egy teljes rácsot blokknak nevezünk, míg egy-egy sorát lapnak vagy oldalnak (page) szokás nevezni. Általánosan elterjedt oldalméretek a 2 KB, 4 KB, 8 KB vagy 16 KB; az egyes blokkok pedig 128 vagy 256 oldalt számlálnak, vagyis jellemzően 256 KB és 4 MB közé esik a méretük. Ez valamilyen szinten párhuzamba állítható a HDD tányér-cilinder-szektor felosztásával, de persze csak távoli rokonoknak tekinthetők.

TRÜKKÖZZÜNK TOVÁBB!

Szó esett egyszintes és többszintes cellákról, a működés tisztázása után itt az idő rájuk is kitérni. A SLC és az MLC között a legfontosabb különbség az, hogy előbbinél egy cellában egy bitet, míg utóbbinál már két bitet tudunk eltárolni, a TLC esetében pedig ez már háromra ugrik. A svédcsavart egy elméletben egyszerű, gyakorlatban azonban már nehezebben megoldható trükkel vitelezték ki a mérnökök. Emlékeztek még a

ÁT AZ ALAGÚTON

Ironikus módon éppen az alagúthatás jelensége az, ami jelenleg a legtöbb fejtörést okozza a processzorok gyártóinak. A további kicsinyítéshez ugyanis egyre vékonyabb tranzisztorokat kell gyártani, melyet ugyan még meg lehet oldani, de az ezzel együtt fellépő, a vékony félvezetőkből a belső feszültség hatására „szökdöső" elektronok már bizony sokkal nehezebb diónak számítanak.



cellaszenzorra, mely a feszültség küszöbértékét figyeli? Itt van a kutya elásva: egy érzékenyebb szenzorral, és pontosabb vezérléssel megoldható, hogy ne csak egy küszöb legyen, hanem három vagy éppenséggel hét. Ezzel máris négy vagy nyolc különböző adatcsomagot tudunk eltárolni egyetlen cellában, melynek végeredményeképpen ugyanakkora helyen kétszer vagy négyszer több adatot tudunk raktározni.

Joggal kérdezhetjük, hogy akkor miért nem használ mindenki TLC-t, és miért az MLC terjedt el leginkább. Mint mindennek, ennek is ára van – a pontosabb vezérlésnek több időre van szüksége ahhoz, hogy egy háromszintes cellából kiolvassa a bitcsomagot, mint egy kétszintes cellából. Perspektívába helyezve kétszer lassabb a TLC, cserébe csak másfélszer több adatot tárol – így a legjobb kompromisszumos megoldás jelenleg az MLC.

A HALADÁS ÁRA

Mielőtt azonban temetnénk a merevlemezeket, azt hiszem nem mondunk újat azzal, hogy tárhelyár arányban még mindig a HDD a király, és a jelek szerint még egy jó darabig az is marad. A különböző csatolófelületekkel (M.2, PCI-E) ellátott SSD-k igazán csak az elérési sebességen javítanak, és a rendelkezésre álló helyet használják ki gazdaságosabban, csillagászati áron.

Ahhoz, hogy jelentős méretnövekedés nélkül tovább lehessen emelni az SSD-k kapacitását, az egyre kisebb tranzisztorok gyártásával előkerülő akadályokat is le kell győzni. A 20nm-en készült NAND kapuk élettartama jelentősen kisebb, mint a 40nm-eské. Hosszú távon nem lehet biztosan megjósolni, hogy meddig lesznek velünk, de minden valószínűség szerint egy újabb, jobb technológia fogja váltani a lebegőkapus megoldást – az egyik ilyen jelölt a már piacon levő Intel 3D Xpoint (avagy Optane), de a PRAM és az MRAM is potenciális jelentkezők.

Lenovo™

LEGION Y520

[ÍRTA POZANDR] Szerencsére ma már nem csak félmillió forintért lehet gamer notebookokat venni. A gyártók felismerték az olcsóbb árkategóriában rejlő lehetőségeket, így a piacon rengeteg, 270 ezer forinttól induló gépet is találni. A nagy kérdés persze az, hogy ezek mégis mit nyújtanak.

Egy játék céljára szánt laptop megvásárlása még akkor is komoly kiadásnak minősül, ha nem a csúcskategóriából választunk magunknak gépet. Egy ilyen eszközt nem egy évig akarunk használni, ugyanakkor a táguló kínálati oldal (az Acer, a Lenovo, az ASUS, és más gyártók is beálltak a sorba) miatt nagyon alaposan meg kell vizsgálni az egyes jellemzőket, utána kell olvasni a véleményeknek. A Lenovo nem egy régi játékos, a Legion sorozat Y520-as és 720-as tagját a CES 2017-en mutatta be, majd pár hónappal később a boltokba is küldte a két gépet. Az előzetes beszámolók persze nem voltak teljesen pozitívak, de a vásárlók reménykedhettek benne, hogy a kereskedelmi forgalomba kerülő gépekkel már nem lesznek problémák. Nos, a Legion Y520 egy hetes nyúzása után ki lehet jelenteni, hogy még mindig vannak gondok, amik jelentősen lerontják egy amúgy kellemes gép élvezeti faktorát...

FEKETE SZÉPSÉG

Az Y520 sem extravagáns külsejével hívja fel magára a figyelmet, ugyanakkor a doboza sem olyan csicsás, mint mondjuk egy ASUS ROG gépé, egyszerű, fekete kartondobozban pihen a kütyü. A belső két részre van osztva, egy szivacstartóban van maga a laptop, alatta pedig többrekeszes egységben találhatók meg a kiegészítők: egy egyszerű, vezetékes egér, a táp a vezetékkel együtt, és némi papír. A gépet kinyitva rögtön feltűnnek a gamer jegyek: a Legion Y520 a megszokott fekete-vörös színben pompázik, a bekapcsológomb mellett a billentyűzet és a tapipad van kiemelve. Igaz, előbb azt írtam, hogy a mérnökök nem szállták el tervezés közben, azonban egy kis egyediséget mégis sikerült belecsempészniük a formatervezésbe: alsó fele enyhén csúcsos kialakítást kapott, így kifejezetten jó ránézni, megmutatni a barátoknak, ismerősöknek. A Legion már a legfrissebb hardvert kapta meg, tekintsetek a bal oldali táblázatra, hogy megismerjétek a gép legfontosabb paramétereit. A Kaby Lake már a notebookokban is elterjedt, a Lenovoba került központi számítóegység, az Intel Core i7-7700 HQ extrém gyors működést biztosít, de RAM-ból csak alapmennyiséget, 8 gigát kapott a gép. Ennek mértéke persze növelhető, ugyanakkor az elmúlt évek áremelkedését látva nem biztos, hogy azonnali és szükséges lépés, különösen amiatt, hogy csak a játékok kis százaléka indul nagyobb RAM követelménnyel. Egy szó, mint száz, elégséges a mindennapi játékhoz, egyéb tevékenységekhez. Azonban a memóriabővítést nem lehet házilag kivitelezni: nincs szervízpanel, a gép alsó borítását egyben kell leszedni, a memória-helyeket pedig egy fémkupak takarja. Ó, azok a régi szép idők, amikor még erre is volt házilag lehetőség! A Lenovo a Windows 10 Home verziójával szállítja az eszközt, ezt nem kell senkinek bemutatni, hiszen a Microsoft operációs rendszere már több mint 600 millió eszközön fut, ugyanakkor a gyártó is felpakolta a saját rendszerprogramját is, amivel a legfontosabb funk-

LENOVO LEGION Y520 BENCHMARK

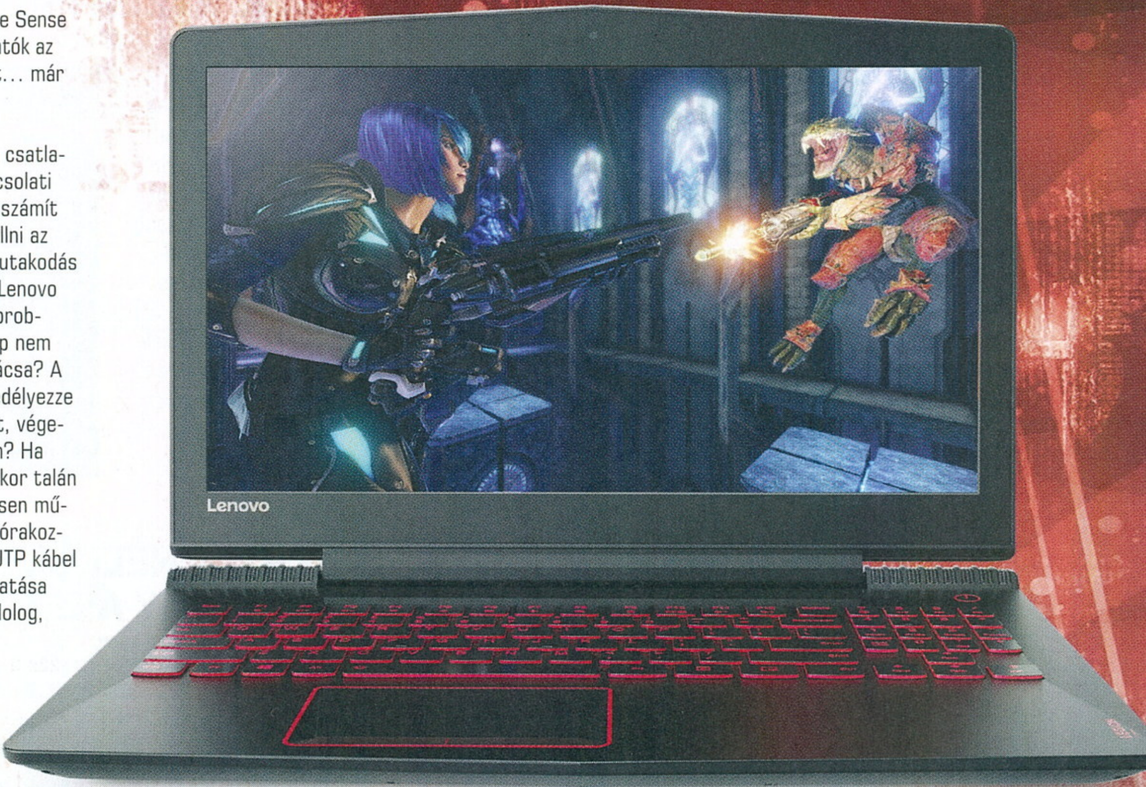
	MINIMUM	MAXIMUM	ÁTLAG
Company of Heroes 2 (Full HD)	43,91	60,28	52,81
Hitman: Absolution (Full HD)	72	186	91,2
Thief (Full HD)	47,6	65,87	58,7
Rise of the Tomb Raider - Syria (Full HD)	22,23	62,61	43,38

LENOVO LEGION Y520 SPECIFIKÁCIÓK

Processzor	Intel Core i7-7700HQ (2800 Mhz)
Memória	8 GB DDR4 (2400 Mhz)
Kijelző	15,6 hüvelykes Full HD, IPS, matt
Videokártya	Nvidia Geforce GTX 1050Ti
Háttértár	1 TB HDD, 128 GB PCie SSD (bővíthető)
Audio	Harman hangrendszer Dolby Audio Premium hangzással
Operációs rendszer	Windows 10 Home 64 Bit
Csatlakozók	1 db USB 2.0, 2 db USB 3.0, 1 db USB Type C, HDMI, SD kártya
Akkumulátor	45 Wh
Méretek	380x265x25,8 mm
Súly	2,5 kg
Extrák	Lenovo Nerve Sense, Lenovo Companion, Lenovo ID, Lenovo OneKey Recovery

ciókat lehet testreszabni. Ez a Lenovo Nerve Sense nevet viseli, ennek segítségével szabályozhatók az aktív gombok, a hűtés, a hangerő, a hálózat… már persze, ha a gép képes érzékelni azt.

Ugyanis a kapott notebook egyáltalán nem csatlakozott az otthoni wifihez. Az egyetlen kapcsolati módként a repülőgépest érzékelte, de mit számít ez, ha friss vásárlóként nem tud valaki ráállni az otthoni vezeték nélküli hálózatára? Némi kutakodás után kiderült, hogy nem egyedi az eset: a Lenovo amerikai fórumán is lehet olvasni hasonló problémákról, hogy hosszabb állás után a laptop nem veszi a wifi jelet. Mi volt a támogatás tanácsa? A BIOS-ban a felhasználó tiltsa le, majd engedélyezze a hálózati kártyát, töltsön le egy új drivert, végezetül installálja újra a Windowst. Komolyan? Ha valaki megvesz egy 800 dolláros gépet, akkor talán joggal várhatja el, hogy az problémamentesen működjön, és ne neki kelljen ilyen dolgokkal szórakoznia. Végső megoldásként maradt hát egy UTP kábel beszerzése: szerencsére ennek csatlakoztatása után már nem volt gond, ami örvendetes dolog, még akkor is, ha nem tökéletes megoldás.



GYORS JÁTÉK

Bizony-bizony, az Nvidia Gefore GTX 1050 Ti (létezik radeonos és Nvidia Geforce GTX 1060-as változat is, ami 3 GB videomemóriával rendelkezik) remekül meghajtja a Steam játékait, nemcsak a régebbieket, de az egészen újakat is. A második táblázatban megnézhetitek a benchmark eredményeket, a 60 fps-t minden program megközelítette, a Thief, a Company of Heroes 2 is remekül futott, de még a 2016 februárjában megjelent Rise of the Tomb Raidert is akadásmentesen lehetett élvezni, Full HD felbontás mellett. Szibéria és Szíria egyaránt csodásan festett, igaz, itt már alacsonyabb fps-számokat mért a játék, de átlagban így is elérte a 44-et – jó látni, hogy képes erre a 1050Ti! Van ebben a kártyában kakaó, különösen akkor, ha valaki megelégszik egy alacsonyabb felbontással, mondjuk úgy 1600x900 képponttal. A gép képes erőteljesen melegedni, különösen a jobb felső részén, ugyanakkor a hűtés megvalósítása érdekes, nem megszokott mintát követ: a Lenovo mérnökei a két ventilátort szorosan egymás mellé helyezték, a függőleges középvonaltól kissé eltolva, míg a szellőzőnyílások a két hangszóró által közrefogott terület kb. 60 százalékát fedik le. Igaz, hogy hangosabb az átlagnál, de legalább a throttling veszélye nem fenyeget. Az SSD kellemesen gyors, a Windows kb. 4 mp alatt betöltődik, viszont az Y520 alapverziója csak 128 gigását tartalmaz, amin maximum két játék fér el, de semmi baj, mert ott van az 1 terrás merevlemez. Ami jó lenne, ha nem lenne iszonytatóan lassú…

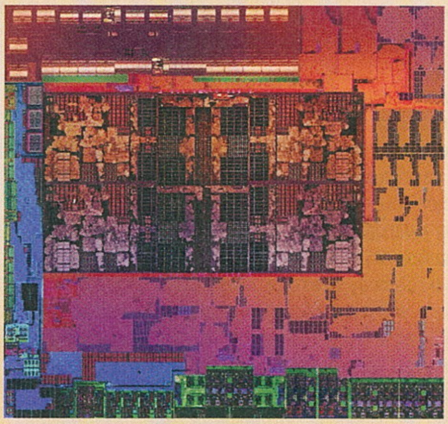
FELVÉTEL INDUL!

A kínai vállalat gépét az előbb említett hibák ellenére kellemes volt használni. A billentyűzete kellően kényelmes ahhoz, hogy gyorsan lehessen gépelni rajta, a gombok a szokottnál nagyobb méretűek, viszont az iránygomboknak a numerikus gombok alá helyezése először zavaró lehet. A fenti belcímmel egyébként a Lenovo Y520 egyik legjobb funkciójára utaltam: egyetlenegy gombnyomással videó készíthető bármiről, ami a képernyőn történik. Így gond nélkül lehet kommentár nélküli végigjátszást készíteni a YouTube-ra, tetszőleges időtartamban. Persze a videofeltöltő rendszere miatt célszerűbb negyedórás anyagokat rögzíteni: ezeket a *Sajátgép\Videók* mappába menti a Lenovo. Azonban ez lesz az a gép, amit valószínűleg nem nagyon fogunk kihúzni a konnektorból, ugyanis a laptop brutál gyorsan eszi az energiát. Bár a cég hivatalos honlapján négyórás üzemidőt írnak, ez azonban félreérthető: önmagában állva elfut ennyit a gép, de egy komolyabb terhelésnél már nagyon gyorsan lemerül a 45 wattórás akkumulátora. Saját mérés szerint játéknál már 40 perc után töltőre kellett dugni a masinát, míg egy Steam letöltéssel és párhuzamos YouTube-video nézéssel nagyjából másfél óráig húzta – ez borzasztóan kevés! Jó lenne, ha a cég ezeket a hibákat kijavítaná a következő évi verzióban, és egy kicsit jobban odafigyelne, mert akkor a laptop nem csak kellemes, de remek felhasználói élményt tudna nyújtani. Mert amiben jó, abban tényleg jó.

Lassú HDD, gyorsan lemerülő akkumulátor és a wifi – ezek a problémák. Az előbbi kettő még elnézhető, az utóbbinál pedig nem lehet tudni, hogy mi okozza a gondot. Ha ilyen gép vásárlása mellett döntötök, és találkoztok a hibával, ne habozzatok, éljetek fogyasztói jogotokkal, és kérjetek cserét, ha pedig minden stimmel, élvezzétek az eszközt, mert lehet, csak egy kis szerencse kell hozzá.

VEGA-KEZELÉST KAPNAK AZ AMD MOBIL RYZEN PROCESSZORAI

Az AMD két processzort is bejelentett, melyek két új termékcsaládjukat egyesítik: a Zen processzormagok mellé Vega grafikus chipeket társítanak. A Ryzen 7 2700U és a Ryzen 5 2500U a gyártó állítása szerint a világ leggyorsabb ultravékony notebook processzorai lesznek, vagyis a 15 W TDP-vel rendelkező Intel Core i7-8550U versenytársának szánják zászlóshajójukat. A Ryzen 7 2700U egy Ryzen CPU Complexszel (CCX), magyarul négy maggal és nyolc logikai szállal rendelkezik, melyet 10 darab Radeon Vega számítási egység (Compute Unit, CU) 640 magja egészít ki. A CPU alap órajele 2.2 GHz, boost órajele 3.8 GHz, a GPU akár 1300 MHz-en is képes ketyegni. A Ryzen 5 2500U lelke ugyancsak egy CCX, de alacsonyabb órajeleken (2 GHz / 3.6 GHz) és nyolc darab, 1100 MHz órajelű CU (512 mag) teszi teljessé. Mindkét egység TDP-je 15W, de 9 W és 25 W között konfigurálható, és kétcsatornás, 2400 MHz-es DDR4 modulokat támogatnak. Mire ezt olvassátok, az első eszközök már befutottak az ünnepi szezonra. Hogy hazánkba is jut-e a készletből, az még kiderül, de mindenképpen szeretnénk rátenni mancsunkat majd egy példányra valamikor a jövőben!



OVERWATCH TÉMÁJÚ CUCCOKKAL RUKKOLT ELŐ A RAZER

Elsősorban a női játékosokat célozza a Razer új fejhallgatója, mely Hana Song, azaz D.Va ikonikus kellékét másolja. Már csak azért is találó a választás, mert a mech operátor profi Starcraft 2 játékos volt, mielőtt csatlakozott volna a MEKA-hoz. A füles elsősorban külsejével csábít, technikai felszereltségében ugyanis az előzetes adatok alapján nem villant nagyot. A beépített mikrofonnal rendelkező analóg fejhallgató 40 mm-es mágnese és 20 Hz-20 kHz közötti frekvenciatartománya hétköznapinak nevezhető, a rajongókat célozza. De nemcsak kobakunkat, hanem asztalunkat is díszíthetjük D.Va témájú cuccokkal, a Razer Abyssus Elite egér és a Razer Goliathus Medium Speed egérpad is megkapta az Overwatch dívájának sminkjét.

VEZETÉK NÉLKÜL TÖLTHETŐ HAJLÉKONY AKSIT VILLANTOTT A PANASONIC

A flexibilis akkumulátorok továbbra is korai fejlesztési stádiumban leledzenek, de lassacskán elérnek oda, hogy használható alternatívát jelentsenek minden kütyübe. Ilyen a Panasonic előrelépése is, amely hajlítható erőforrásokba integrálja a vezeték nélküli töltés technológiáját. A Ceatec Japan 2017 során bemutatott, mindössze 0.45 mm vastagságú akkumulátor „lefogyasztásában" az is segít, hogy vezeték híján a töltő csatolófelületét is el lehet hagyni, ezzel értékes tizedmilliméterek spórolhatók meg. Bár technikai értelemben véve valóban flexibilisek az akkumulátorok, senki sem fog a Panasonic kütyüjével origamit játszani, a hajlítás maximális íve 25 mm, csavarási szöge pedig 25 fok. E mellett kapacitása 18, 42 vagy 65 mAh, vagyis jelenleg nem mondható, hogy mobiltelefonokba találták ki, de egyéb hordozható eszközökben, mint például orvostechnológiai kütyükben vagy bankkártyákban már most el tudnánk képzelni.

EGYRE JOBBAN ELMÉRGESEDIK AZ APPLE ÉS A QUALCOMM VISZONYA

A Qualcomm és az Apple együttműködése (és pereskedése) régre nyúlik vissza, de az almás cégről mostanában egyre többször hallani, hogy leváltja eddigi beszállítóit, egyes esetekben pedig saját erőből oldaná meg bizonyos elemek legyártását a készülékeihez. Talán éppen ez az egyik kiváltó oka az egyre jobban elmérgesedő viszonyuknak, több beszámoló szerint ugyanis az Apple leváltaná a Qualcomm modemjeit az Intel eszközeire. A jelentések hatására azonnal 6,7%-ot zuhant a Qualcomm részvényeinek értéke, ez azonban csak egyetlen szelete a történetnek, a szóban forgó jogi

nézeteltérések szála valamivel messzebbről indult. Kezdetben az Apple azt állította, hogy elmaradtak a jogdíjak befizetései, míg a Qualcomm versenyellenes magatartással és eszközeik teljesítményének mesterséges lefojtásával vádolta partnerét. Ettől független a mostani per, melyet újfent a Qualcomm indított. A beszállító állítása szerint az Apple titkos információkat osztott meg az Intellel az általa gyártott modem elemeiről és egyéb alkalmazott technológiáiról, ezzel segítve azt egy konkurens termék előállításában. Hogy kinek lesz igaza, azt majd a bíróság eldönti: sem az Intel, sem az Apple nem kommentálta az esetet.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

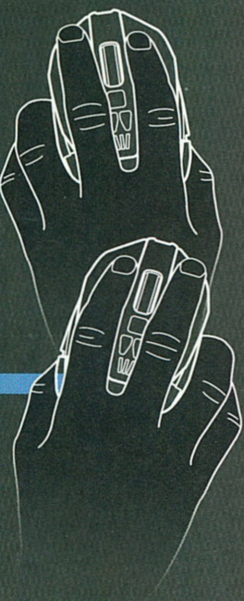
Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

PROFI EGÉR, MAJDNEM MINDENKINEK

logitech G903



[ÍRTA BODAK] **Ritka a kétkezes gamer egér, mint a fehér holló, a Logitech G903 viszont éppen egyike ennek a kategóriának. Ráadásul abból is a felső szegmensbe kerül, árazását elnézve legalábbis mindenképpen. A kérdés már csak az, hogy kell-e kompromisszumokat kötnünk, és ha igen, akkor miben.**

A Logitech „G" jelzésű termékvonala mindig is a játékosokat célozta, nem kivétel ez alól a G903 sem, amely elég komoly képességekkel büszkélkedhet. Ráadásul két kézre, valamint mindhárom kéztartásra szabott formatervével mindenkinek elsőrangú élményt ígér. Persze, mint ilyen esetekben az lenni szokott, valamit valamiért fel kell áldoznunk. Na, de mindent a maga idejében, lássuk a medvét, akarom mondani az egeret!

AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS

A csomagot védő fólia eltávolítása után könnyedén csúszik ki oldalra az egeret rejtő elegáns doboz a borítóként szolgáló tokból, melynek fedelét felhajtva már elő is bukkan odujából a rágcsáló. Fekhelyéről kiemelve, eltávolítható az alsó lap, mely mögött az egér további tartozékai bújnak meg: a harisnyázott USB kábel, és még egy dobozka. Ebben a kisebb tárolóban az extra gombok, illetve az azok helyére rögzíthető takaróelemek, valamint a rádiós jeladó és az extra 10 grammos súly rejtőznek.

Ebből már sejthető, hogy szép számmal adódnak testreszabási lehetőségek. A G903 vezetékes és vezeték nélküli üzemmódban is használható, 1.8 méteres kábelének végére pedig a jeladót is csatlakoztathatjuk, hogy a tisztább vétel érdekében kivezethessük azt a számítógép hátlapja mögül. A két-két oldalsó, hüvelyk- és adott esetben a gyűrűsujj számára kitalált gombok közül akár mind a négyet, vagy a kéztartásunknak megfelelő párt szerelhetjük föl – vagy egyiket sem, de ha már kifizettük, legyen rajta mind, nemde?

A G903-NAK UGYANAZ A BAJA, MINT SOK MÁS LOGITECH TERMÉKNEK: REMEK HOLMI, DE OLYAN DRÁGA, HOGY ANNYIÉRT MÁR JOBBAT IS TALÁLNI.

Akinek pedig túl könnyű lenne az amúgy azért nem pehelysúlyú jószág (kábel nélkül 110 gramm), az egyszerűen nehezíthet rajta.

ELSŐRE JÓNAK TŰNIK

Az egér főgombjai 50 millió kattintást, talpa pedig 250 kilométer megtételét garantáltan kibírják, melyet nyilván nem tudtunk próbára tenni, de ha fele ennyit bírnak is, már az is sok.

A G903 szenzorával már találkozhattunk korábbi modelleknél is, a PMW 3366 először a G502 modellnél mutatkozott be, de mostanra más Logitech termékekben is megtalálható, szinte a teljes Gxx3-széria ezzel lett szerelve. Kalibrálhatósága a 200-12000 DPI tartományt fedi le, és csak szuperlatívuszokban lehet róla beszélni: precíz és kellően érzékeny, hamar meg lehet szokni. A vezeték nélküli működéshez beépített, hozzá nem férhető lítium-polimer akkumulátor biztosítja a kakaót, amely világítás mellett 29 óra használatot ígér, melyet mi is alátámaszthatunk. Ami a csomagnak nem része, hanem külön letöltést igényel, az a Logitech Gaming Software, melynek telepítése mindenképpen ajánlott, hiszen az egér minden funkcióját és képességét csak ennek segítségével tudjuk kihasználni.

Az aksi töltöttségét ezen a felületen követhetjük nyomon, ahogy a világítást, és a gombok (akár játékonként eltérő) programozását is elvégezhetjük itt. Ami talán a leghasznosabb, az a szenzor egérpadhoz konfigurálása, ami érezhető változást hoz a mozdulatok pontos lekövetésében, erősen ajánlott az ehhez szükséges egyszerű lépéssorozat végrehajtása.

SOKAT AKAR A SZARKA

Ahogy azt már az elején sejtettük, kompromisszumokat azonban kötnünk kell. A háromféleképpen kattintható görgő (lenyomás, jobbra-balra) szakaszos és folyamatos görgetésre is állítható, de ezek a „kattintások" inkább nyomkodásnak nevezhetők. Ahogy az a kattintható görgőknél lenni szokott, nem ad kellően érezhető visszajelzést a mozdulatunkról a G903, és könnyen előfordulhat, hogy „beletekerünk" a mozdulatba.

Ráadásul a függőleges lenyomáshoz a többi kapcsolóhoz viszonyítva jelentős többleterőre is szükség van. Az összesen tizenegy programozható gombra való felbővítés ugyan jól hangzik, de a kétkezes kialakítás miatt nekem jobbkezesként a jobb alsó kapcsoló gyakorlatilag elérhetetlen volt, és felteszem, ez fordítva is igaz. Csak kicsivel jobb a helyzet a DPI-t állító, középső gombpárral, amelyeket viszont szokni kell.

Végeredményben tehát a reklámozott tizenegy programozható gomb helyett maradt nyolc, amit játék közben érdemben lehet is használni, de ebből három használatát szokni kell (görgő). Ami viszont igazán megfontolásra készteti az embert, az a kütyü ára, amely bizony igen borsos, a cirka 45 000 forintos G903 igencsak a felső szegmensbe helyezi az egeret, ezen az áron pedig már bőven találunk minőségi alternatívát.

logitech PRO

KISMÉRETŰ BILLENTYŰZET, PROFI KIVITELEZÉSBEN

[ÍRTA BODAK] **Az előző oldalon olvasható Logitech G903 egér mellé úgy illik, hogy egy billentyűzetet is kipróbáljunk, ez pedig nem más, mint a gyártó „tenkeyless", vagy ha úgy jobban tetszik, a numerikus keypadet nem tartalmazó 75%-os, mechanikus, Pro névre keresztelt billentyűzete. Lássuk, hogy miképp veszik fel a versenyt a Logitech saját gyártású Romer-G kapcsolói a Cherry árnyalataival!**

Ha nincs elég hely az asztalon, vagy egész egyszerűen a hétköznapi használat során számodra fölösleges a numerikus pad, akkor sokat lehet spórolni a karcsúbb, 75%-os kialakítású billentyűzetekkel, nem csak helyben, hanem árban is. Ez utóbbiak sorát erősíti a Logitech Pro, amely ennek ellenére sem nevezhető kifejezetten olcsó darabnak. A kérdés csak az, hogy megéri-e az árát, és fel tudja-e venni a versenyt a piacvezető Cherry kapcsolókkal.

SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA

Mielőtt azonban ennyire előreszaladnánk, lássuk, miként is fest tesztünk alanya! A dobozban magán az angol kiosztású billentyűzeten és a lecsatolható harisnyázott kábelen, no meg a dokumentáción túl egyebet nem találunk. A levehető kábel ne téveszszen meg senkit, ez nem egy rádiós billentyűzet, bár számomra rejtély, hogy egyáltalán miért döntöttek a mérnökök ezen megoldás mellett. Ez az opció az esetleges kábeltörés megakadályozását szolgálja, mely rendszeres elcsomagolásnál, mozgatásnál fordulhat elő, így a profi játékosok számára lehet vonzó (vagy azoknak, akik a vécére is saját billentyűzettel járnak). Na, de ennyi pénzért már igazán belefért volna egy kis tasak is a szettbe, ami viszont nincs, sőt még a dobozon sincs fül – de ez legyen a legnagyobb gondunk, nemde?

Kiemelve dobozából egyből feltűnik, hogy kis mérete ellenére meglepően súlyos darab a Logitech Pro, részben ennek, részben pedig a gumitappancsoknak hála viszont szinte egyáltalán nem csúszkál az asztalon, legyen bármilyen is a felület. A támasztólábak három szögben is beállíthatók, így könnyedén megtalálhatjuk a legmegfelelőbbet magunknak. Az anyaghasználatra nem lehet panasz, bár csupán műanyag, nem recseg-ropog, tapintásra pedig egyáltalán nem érezni, hogy nem alumíniumötvözeten zongorázunk.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Nem mehetünk el szó nélkül az eggyel előbbi cikkben emlegetett Logitech Gaming Software mellett, mely egy ökoszisztémába foglalja minden Logitech perifériánkat. Ez a billentyűzetünknél lényegében annyit tesz, hogy a funkcióbillentyűket kedvünkre felruházhatjuk saját funkciókkal, valamint mindegyik meglévő eszköz egy ablakból konfigurálható, sőt, a világításukat még össze is hangolhatjuk. És ha már itt tartunk, akkor ejtünk egy pár szót a fényjátékról is: a kötelező kiscsillió, és természetesen játékonként külön is eltárolható testreszabási lehetőség (és előre elkészített profil) mellett a legfontosabb gyakorlati szempont a világításnál, hogy ne „folyjon ki" a fény a billentyűzet alól. A Logitech Pro ezen a téren csillagos ötösre vizsgázik, normál használat mellett nem, hogy nem zavaró, hanem gyakorlatilag észrevehetetlen az a kevés fény, ami a billentyűk alól szivárog. Ha viszont tényleg fényfetisiszta vagy, akkor zavaró lehet, hogy a sárga nem igazán sárga, és bizony a fehér sem teljesen fehér.

VAN AZ ÚGY, HOGY EGY TELJES MÉRETŰ GAMER KLAVIATÚRA NEM FÉR EL A HÁTIZSÁKBAN – ILYENKOR JÖN JÓL EGY ÚGYNEVEZETT 75%-OS BILLENTYŰZET!

Mechanikus és mechanikus billentyűzet között is van különbség, melyet részben az anyaghasználat, részben maguk a kapcsolók határoznak meg – ezután jönnek az extra kényelmi funkciók, mint a gyors- és médiagombok. Ezen a téren nem esik túlzásba a Logitech Pro, a világítás ki- és bekapcsolása és a „Game Mode" kapott önálló billentyűt. Ezeken túl a hangerőszabályzás, valamint a médiagombok már csak billentyűkombinációkban érhetők el.

EZ NEM CSERESZNYÉS

A végére hagytuk a Logitech Pro lelkét, azaz a cég saját fejlesztésű Romer-G nevű mechanikus kapcsolót. A 70 millió leütést kibíró kapcsolók hét különböző alkatrészből állnak, igen rövid (1.5 mm) és igen könnyed (45 gramm) lenyomásra is érzékelnek, ezzel bizony érzékenyebbek, mint a népszerű Cherry MX Red (2.2 mm/45 g); egyedül a Cherry MX Speed (1.2 mm/32 g) az, ami gyorsabb nála. Összehasonlítani a technikai adatokon túl azonban nem igazán lehet őket. Annak, aki már többféle billentyűzetet is forgatott, talán többet elmondhatunk azzal, hogy Romer-G érzésre leginkább olyan, mint a Cherry MX Brown, egy O-gyűrűvel felszerelve. Leginkább csak érezzük azt a pontot, ahol érzékel a kapcsoló, cserébe azonban valamelyest halkabb, mint a mechanikus billentyűzetek legtöbbje.

Összességében tehát remek billentyűzet lett a Logitech Pro, bár kicsit szokni kell – ahogyan az árát is, úgy 45-50 ezer forint környékén lehet idehaza beszerezni, ennyi pénzért pedig már elgondolkozik az ember egy másik választáson, legyen akármilyen jól sikerült kapcsoló is a Romer-G.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Boldoguljatok! Akarom mondani BUÉK! Ez itt a levrov, a PC Guru hivatalos levelezési rovata, amelyben ezúttal az újévi fogalmaitokon fogunk röhögni… izé, támogatni titeket abban, hogy be tudjátok tartani azokat. Remélem sok lencsét és disznósajtot ettetek (pfuj), hiszen mindannyiunkra ráfér egy kis pénz és szerencse. Bár nem vagyok babonás, de jelentem még most is fáj a hasam attól a 2 köbméter lencselevestől, amit főztem.

E havi levrovunk készüléséhez azt szerettük volna megtudni, hogy milyen fogadalmakat tettetek az újévre, ehhez pedig Facebook posztunk alól és a levelesládánkból válogattam össze az irományaitokat. Egyébként érdekes, mennyien akartok fogyni. Azt hittem, már csak én vagyok kövér ebben az országban.

FACEBOOK POSZTUNK ALÓL

KAMILLA MIRA KOVÁCS

Elhatároztam, hogy idén több minőségi testmozgást végzek (vagyis többet mozgok a hűtőszekrényig). Kitartóan odateszem magam a vizsgáimnál (vagy odateleportálok, lényeg, hogy megjelenjek rajtuk). Megfogadtam, hogy idén nem iszok (csapvizet legalábbis), végre végigviszem a Skyrimet (évek óta próbálom, de mindig közbejött valami: összeomlott a gépem, összeomlott a játék, videokártya inkontinencia, vagy épp MEGINT ellopták a laptopom). De ami a legfontosabb: megfogadtam, hogy semmit nem fogadok meg idén.

Erről van szó, kérem! Kis lépésekben kell haladni a célig, nem kell rögtön életmódváltással kezdeni az évet. Még a végén meghúzod valamidet, aztán örökre elmegy a kedved az élettől. Itt van például Kamilla esete, aki eldöntötte, hogy mostantól nem fogja a pasiját ugráltatni, ha szeretne valamit a hűtőből. Ez már két ember számára hatalmas minőségi változást az életében. Aztán csapvizet se hajlandó inni, aminek kapcsán csakis arra tudok gondolni, hogy ugyanúgy fél a víztől, mint én. Megértem. Végül pedig jó lenne, ha többet senki nem lopná el Kamilla laptopját, mert az egyrészt 3-5 évig terjedő szabadságvesztéssel büntethető, másrészt a Skyrim lassan 10 éves lesz, és mire odajut, hogy végig tudná játszani, kijön még két felújított verzió, amiket újra végig kéne játszania.

MÁTÉ SÁRKÁNY

Sziasztok! Idáig minden évben akármibe belekezdtem, félbehagytam. Ezért aztán idén megfogadtam, pontosabban mondva elhatároztam, hogy amibe idén belekezdek, azt végig is csinálom. Az egyik ilyen, hogy komolyabb szinten játszani a Rocket League-et, lehet, hogy az RLCS-re nem is jutok el (csapat nélkül nehéz is lenne) de megpróbálok minden tőlem telhetőt megtenni, hogy fejlődjek, mert mindig van hova. Elkezdem olvasni a Star Wars Republic Commando könyvsorozatot, mert már zavar, hogy hónapok óta a polcon porosodik, és még bele sem néztem. Illetve még tervben van az is, hogy valamikor csinálok egy cosplay jelmezt is, de még azt sem tudom, hogy melyik karaktertől kéne (a Lich King eléggé menően néz ki). De ez még nagyon messze van, szóval addig is… A Guru legyen veletek!

Először is nem tudom miért, de ez a komment kapott egy haragos hangulatjelet, aminek kapcsán rögtön felfigyeltem rá, hogy ki és miért mérges erre a posztra. *(Biztos Máté képében konkurenciára lel a Rocket League-ben. Vagy sajnálja tőle a könyveket. Vagy a cosplay-versenyektől tart. Vagy Máté anyukája meglátta, hogy a fia már megint a Facebookon és a PC Guru oldalán lóg ahelyett, hogy a karácsonyfát díszítené. Ki tudja? Az élet egy nagy rejtély. – Böjti)* Nem találtam benne semmi kivetni valót, talán csak azt, hogy Máté nem akar lefogyni, emiatt haragszik az illető, amit könnyen lehet, hogy csak félrenyomott a hangulatkeltőnk. Minden esetre én haragszom, hogy nem akarsz fogyni, mert akinek nem kell fogyni, azt alapból utáljuk. Ugye, kövér társaim?! *(Nem vagy kövér, csak erős csontozatú! – Chocho)* Szóval nagyon érdekes célokat tűztél ki magad elé, a Rocket League fontos dolog, nem szabad elhanyagolni. A főiskola és a doktori még várhat, meg különben is, orvosból és mérnökből van egy csomó, nem? *(Egyre inkább olyan érzésem van Chris, hogy te biggyesztetted oda azt a haragos hangulatjelet, valamiért pikkelsz Mátéra. – Böjti)* Na jó, csak cukkollak, nekem is hasonló céljaim vannak, mint például leverjem az első 2 bosst Mythic nehézségi szinten Antorusban, vagy legalább egyszer meglegyen az első hely PUBG-ban. Minden esetre örülök, hogy olvasol, a cosplay dolog pedig nagyon jó ötlet, szerintem vágj bele! Talán a Lich King jelmez kicsit nehéz kezdet lenne, túl sok szalag, meg nyavaja kellene hozzá. Közben elképzeltem magamon a jelmezt… Haha, szakadok.

SZINGLI ÉLET

Kedves Levrov! Nem szokásom fogadalmakat tenni az újév során, de most valahogy mégis kivételt kellett tennem. ***(Előfizetsz? Jaj, de rendes vagy, köszi! – Chocho)*** Éppen a nagybetűs életbe való becsöppenés közepén állok, és olykor ez egy olyan folyamatnak látszik, ami eléggé maga alá tud temetni. Eddig is szerves részét képezték az életemnek a játékok (főleg az online) és ennek fényében nem igazán volt időm a remek singleplayer játékok jégigjátszására. ***(Jégig?! Tehát amíg le nem fagy a géped? :o – Chocho)*** Mivel az időm is kevesebb, mint iskolás koromban, és valahogy úgy érzem, hogy az online játékok világa már nem tud annyira lekötni, mint egy jó egyjátékos mű, azt a fogadalmat tettem, hogy ebben az évben legalább 12 db játékot végigviszek. Ezzel remek módon kikapcsolódom és sok energiát gyűjtök a mindennapi élethez! Hasonlóan jó játékélményeket kívánok mindenkinek az idei évre is!
Üdvözlettel, **SOMLÓI FERENC**

Nagyon felnőttes volt ez a levél, imádtam. Már a fogalmazás is csillagos ötöst érdemelne, de a fogadalmak, amiket tettél, külön melegséggel töltötték el szívem. *(Csak egy fogadalmat tett, vagy lemaradtam valamiről? – Böjti)* Arra gondoltam, hogy hasonló stílusban válaszolnék, de aztán eszembe jutott, hogy tuti elaludna a Böjti a dolog közepén, *(Zzzzzzz… Mpfhfff, hörr, hork, hogy mi, ja, vagyok… – Böjti)* és sosem lesz kész a levrov. Szóval 12 játékot akarsz végigvinni idén, tehát jól sejtem, hogy havi egyet? Simán kivitelezhető, de ha megfogadsz egy jó tanácsot, kerüld az olyan cuccokat, mint a Divinity 2, a Skyrim, a Witcher 3, a Sims 4, vagy a Candy Crash Saga. Ha pedig megfogadsz egy atyai jótanácsot tőlem, próbálj meg többet játszani és kevesebbet azzal foglalkozni, hogy felnőtt legyél. Az élet rövid. Ne hagyd, hogy mások által elképzelt normák határozzák meg azt, hogy mitől kéne boldognak lenned, hogyan kéne felnőttesen viselkedned. Igazából nem tudom, hogy ezt miért mondtam, de a soraid közt

úgy olvastam, hogy kezdünk elveszíteni téged a gamervilágból. Na, menj játszani, a GTA 5 nem tölti le saját magát! ***(Így igaz, mármint kell némi norma, meg kell valami felelősség és hasonlók, pláne ha már keményebb fába vágod a fejszédet, de mindig légy önmagad, ne azzal foglalkozz, mit várnak el tőled, hanem azzal, mi érdekel. Ez nem egoizmus, ettől még lehet másokkal és mások gondolataival, érzelmeivel, életével foglalkozni, de mellett ott leszel te is egyéniségként. Ja, ne hallgass Chrisre, a Witcher is ajánlott darab, ugorj rá. – Böjti) (Én a Persona 5-tel szeretnék ismerkedni, így fél év után – nem hosszú, azt mondják, az első végigjátszás csak 80 óra! – Chocho)***

NINCS TÖBB RAGEQUIT - A HÓNAP LEVELE

Üdvözlet kedves PC Guru Szerkesztőség! Megint itt egy újesztendő, és most, hogy túltettük magunkat a szokásos karácsonyi bejgli krízisen (a gyomrom még most is hevesen tiltakozik, amint meglátok valami édességet), itt az ideje újévi fogadalmakkal hergelni magunkat, amiket nagy eséllyel úgysem tartunk majd be. Jó, viccet félretéve úgy gondoltam, idén csak olyat fogadok meg, amit tényleg képes is leszek majd betartani. Először is szeretnék minél gyakrabban írni valami okosságot a levrovba (nem, nemcsak az ajándékok miatt), mert számomra ez a magazin egyik kedvenc rovata, ami mindig képes feldobni a napomat, másrészt azt sem szeretném, hogy kedvenc doktorom, Dr. Környei munka nélkül maradjon. Aztán idén szeretnék végre Guru előfizető is lenni. ***(Nagyon jó döntés, mi mindenben támogatunk. De főleg ebben. – Böjti)*** Ez lesz a második év, hogy folyamatosan, kihagyások nélkül olvaslak titeket hónapról hónapra, úgyhogy úgy döntöttem, itt az ideje szintet lépni, és támogatni valamilyen formában a szerkesztőség munkáját. A videojátékok és az újévi fogadalmaknál maradva, szeretném kicsit komolyabban venni a Blizzard MOBA-ját, a Heroes of the Storm-t. A folyamatos „hiszti" és rage helyett megpróbálok majd tudatosabban játszani ***(Az hasznos dolog, én régóta űzöm, tegnap is játszottam, és tudtam róla! – Chohco)***, minél több hőst, karaktert kiismerni. Talán idén sikerül annyi tudással fölvérteznem magamat, hogy nekiállhassak a Competitive módnak. Nos, ezek lettek volna az én újévi fogadalmaim. Kíváncsi lennék rá, hogy ti a szerkesztőségben mit fogadtatok meg erre az az esztendőre? Válaszotokat előre is köszönöm. Kitartást kívánok nektek erre az évre, hogy idén is olyan remek cikkekkel örvendeztessetek meg minket, mint tavaly.
A Guru legyen veletek!
Üdv, **ÁKOS**

Kedves Ákos! Nekem nagyon úgy rémlik, hogy olvastam már tőled levelet, lehet, hogy be is került e szent lapok közé. De mivel arra se emlékszem, mi volt tegnap, így tök mindegy. ***(Lapzárta volt, Chris, LAPZÁRTA! – Chocho)*** **Először is bejgliből nem létezik olyan, hogy sok. Mi például sütöttünk otthon két apró rudat (szigorúan csak mákosat), de újév napjára kénytelenek voltunk repetát is készíteni, mert olyan gyorsan felporszívóztuk, hogy komoly elvonási tüneteink keletkeztek. Talán mégsem ópiátokat kéne tölteni a karácsonyi süteményekbe, akarom mondani még több hernyót ide! Az előfizetést nagyon szépen köszönjük, a pénzed már el is költöttem egy harmadik adag bejglire. Örömmel látom, hogy te is HotS-ozol, jómagam is rákattantam újra a játékra, mert mióta megutáltam a Dota 2-t, azóta hiányzik a kompetitív játék, amire a Blizzard MOBA-ja tökéletes választás. Közben kicsit elcsábított a PUBG is, de ott még nem olyan erős a sötét oldal csábítása, hogy ne tudjak ellenállni neki. Ha pedig kíváncsi vagy, hogy mi milyen fogadalmakat tettünk, akkor jó hírem van! Az e havi szerkesztőségi kérdés az újság elején pontosan ezt feszegeti, amire legalább tucatnyian válaszoltunk, szigorúan 265 karakterben.**

AZ ÉLET

A következő levelet nem akartam betenni, mert kicsit lehangolónak találtam. Úgy éreztem, nem igazán van keresni valója a Levrovban, mivel sokan vidám sorokért látogatnak ide. De végül mégiscsak bekerült, mert szeretném, ha Bob története inspiráló lenne sokak számára.

Sziasztok! Sajnos szinte egész életemben elhanyagoltam a tanulást. Az általános iskolában kiközösítettek, amiért a jegyeim a kettes határt súrolták, gyakorlatilag nem voltak barátaim 8 éven keresztül. Hazamentem és bekapcsoltam a gépet, hogy elmeneküljek a világ elől, hogy egy olyan helyre kerüljek, amit én irányítok. Szerencsére a középiskolában már jóban voltam mindenkivel, viszont akkor annyira megörültem, hogy barátokat szereztem, hogy bármiben benne voltam értük. Az órákon nem figyeltem oda, osztálytársaim pedig velem együtt nem hagyták tanítani a tanárt. Egyik alkalommal az egyik sulis társam elindult lopni a nagyszünetben egy műszaki áruházba, én pedig voltam olyan naiv, és elkísértem. Ebből végül egy rendőrségi ügy lett, ahol egy műanyag ágyon kellett töltenem a napomat. Később kibuktam a suliból, aztán jött egy másik középiskola, ami nyelvi előkészítős volt. 3 évet töltöttem ott. Náluk jobb osztályt nem is kívánhattam volna, nagyon szoros barátságokat köszönhetek annak az osztálynak. De sajnos csak három évig bírtam ott is, végül eljöttem a jegyeim miatt. Kiderült, hogy ott is fontosabbak voltak a barátok a tanulásnál. Legtöbbször túl sokáig játszottam, és emiatt reggel mindig elaludtam, ebből pedig gyűltek a késéseim az iskolában.

Ezt viszont nem szeretném folytatni tovább. Már van egy csodálatos barátnőm, aki iskola mellett dolgozik, és ha ő is képes rá, akkor én is! Szeretném, ha ő lenne a gyerekeim anyja és nem minimálbérből kellene eltartanom őket, hanem lenne egy jól fizető állásom és a hétvégéim szabadok lennének, amit rájuk és a gyerekeimmel való játékra tudnék fordítani Világ életemben olyan voltam, aki nem szerette, ha mások mondják meg neki mit csináljon, viszont magamtól sem álltam neki a tanulásnak. Hazamentem, bekapcsoltam a gépet és egészen estig játszottam, majd következő nap ugyanez folytatódott éveken keresztül. 18 éves vagyok, de még csak most kezd benőni a fejem lágya. ***(Izé, bocsánat, hogy megakasztom a történetet, de szerintem semmi sincs veszve. Én 18 évesen még azt sem tudtam, mi lesz holnap, nem hogy évekkel később, és rendes párkapcsolatom sem volt. Cserébe sokat játszottam és marha gyenge tanuló voltam – igaz, az érettségim kiemelkedő lett az osztályomban, na meg azért az egyetemre is felvettek valahogy. De nem ez a lényeg, hanem hogy még van időd, ne ess pánikba, hanem élj tudatosabban, és minden rendben lesz! – Chohco)*** Jelenleg gépi forgácsolónak tanulok, és bár furcsán hangzik, sokat segítettek a számítógépes játékok, mivel megtanultam csapatban dolgozni és kommunikálni, emellett sokkal precízebb és figyelmesebb vagyok. Igaz, a játék és a munka két külön dolog, viszont mindkettőben vannak olyan momemtumok, amik a segítenek alkalmazkodni egy teljesen más környezetben és ezzel elősegítve a jobb eredményeket! A játékokból megtanultam pontosnak és precíznek lenni, a munka pedig a kitartást és a türelmet adta nekem. Ha ezt a kettőt összeadjuk, akkor kész is a tökéletes munkaerő! Szóval az én újévi fogadalmam az volt, hogy mostantól felelőségteljesebb leszek, és előrébb helyezem azokat a dolgokat az életben, amik befolyásolják a jövőmet.
Üdv, **BOB**

Több dolog miatt is fontosnak tartottam betenni ezt a levelet. ***(Bob lefizetett, tuti. Minap is érkezett egy facebookos üzenet, hogy mennyit kell fizetni nekünk azért, hogy az illető cikke megjelenhessen az újságban... nos, sokat. – Böjti)*** **Egyrészt mielőtt bárkiről bármilyen véleményt formáltok, mindig gondoljatok abba bele, mi vezetett az ő életében ahhoz, hogy ide jutott. Bob esetében az általános iskolai rossz tanulmányok olyan láncolatot indítottak el, melyek következményét egész életében viselnie kell már, és valószínűleg közben sokan zűrös alakként látták őt. Mindenesetre örömmel látom, hogy milyen ügyesen evickél ki a problémák tengeréből, ugyanis rájött, hogy mit és hogyan rontott el, mi vezetett számára ahhoz, hogy játékfüggő lett, és ezért hogyan siklott ki majdnem az élete. Talán sokan magatokra ismertek majd a fenti sorok olvasása után, ezért remélem, hogy ti is képesek lesztek olyan józanul látni a saját helyzeteteket, mint Bob. A rossz tanulmányok is sokszor családi problémákhoz vezethetők vissza. A kiközösítés nagyon komoly lelki traumát okozhat. Ha látjátok, hogy valaki lemorzsolódik a suliban, akkor inkább karoljátok fel, mintsem kiközösítsétek őt. Legyetek sokkal önzetlenebbek, jószívűek, elnézők, és ne hagyjátok, hogy társaitok kigúnyoljanak, vagy zaklassanak valakit a suliban. Lépjetek fel az olyanok ellen, akik másokat vegzálnak, ne hagyjátok, hogy egy életre megnyomorítsanak embereket az ilyen alakok.** ***(Bár az elejét elvicceltem, de igen, Chris szépen mondta. Manapság mindenki csak magára figyel, de sokan konkrétan lenézik a valamiben másként teljesítőket. Figyeljetek egymásra, néha próbáljatok meg önzetlenül cselekedni valakinek a javára, illetve a legfontosabb: az alkohol, a nikotin, a drog vagy éppen a játék nem megoldás a problémákra, ne azért nyúljatok bármihez is, mert attól várjátok a megváltást. – Böjti)*** **Nos, ennyi dráma elég is volt mára, találkozunk jövő hónapban! Addig is írjatok, játszatok, tanuljatok, éljetek! De legfontosabb: legyetek boldogok!**

ELŐZETES

WILD BUSTERS: HEROES OF TITAN

Tudományos fantasztikus MMO-ARPG kaszabolós elemekkel, miközben Duke Nukem és Serious Sam is a karakterfelhozatalt erősíti? Ebbe a turmixba muszáj belekóstolni, még ha el is rontjuk a gyomrunkat!

TESZT

LOST SPHEAR

A méltán népszerű és nagyon jó kritikákat kapott I am Setsuna alkotói egy újabb klasszikus JRPG-vel készültek a műfaj rajongóinak, méghozzá egyedi külső, rengeteg kaland és csapatalapú harcok társaságában.

TESZT

RAILWAY EMPIRE

Valóban reneszánszukat élik a vasútvonalépítős videojátékok, amire kiváló példa jelen számunk Mashinky-előzetese, vagy éppen a január végén megjelenő Railway Empire, ami mindenből többet ígér.

TESZT

MONSTER HUNTER: WORLD

A régóta futó, rendkívül népszerű szörnyvadász-sorozat immáron komoly ráncfelvarrást kap, sőt egyszerre vált generációt, hagyja el a handheldek világát, valamint év végéig PC-n is elérhetővé válik.

TESZT

DRAGON BALL FIGHTERZ

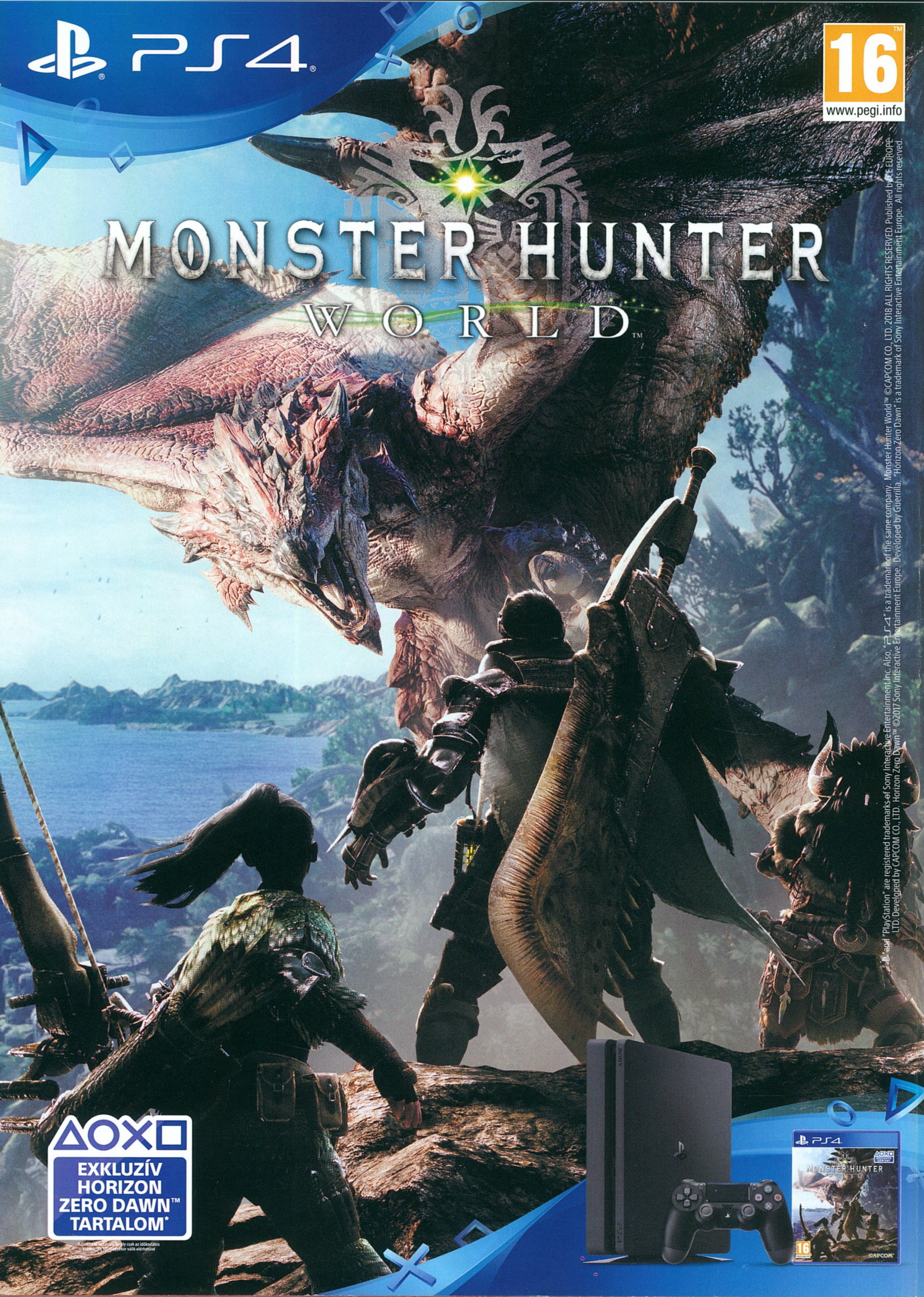
A Dragon Ball népszerűsége az egekben van, a rajongók köre ismét bővült, ráadásul ahogyan eddig is őrült bunyókat kaptunk a videojátékos feldolgozásoktól, ezúttal sem számíthatunk másra. Vagy mégis? Hiszen nem elég, hogy a PC-re is megjelenő produkció álomszép, talán jobban mutat, mint a széria eddig valaha, emellett a fejlesztésért az a csapat felel, amelynek többek között a verekedős játékok egyik királyát, a Guilty Gear-sorozatot is köszönhetjük.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 08-ÁN

JELENIK MEG

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
REPUBLIC OF GAMERS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
ROG STRIX
Hero EDITION
RETTENTHETETLEN ERŐ
PÁRATLAN GAMING TELJESÍTMÉNNYEL SZERELVE
Intel® Core™ i7 Processzor
GeForce® GTX 10 sorozatú GPU-val
LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYÚ ÉS SEBESSÉGŰ KIJELZŐ
120 Hz-es kijelző 100% sRGB színhűséggel
EXTRÉM TARTÓSSÁGÚ GAMER BILLENTYŰZET
Hosszú élettartamú gombok
AURA megvilágítással
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
7th Gen



PS4
16
www.pegi.info
MONSTER HUNTER
WORLD
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Monster Hunter World™ ©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED. Published by SIE EUROPE LTD. Developed by CAPCOM CO., LTD. Horizon Zero Dawn™ ©2017 Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. "Horizon Zero Dawn" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.
EXKLUZÍV
HORIZON
ZERO DAWN™
TARTALOM*
PS4
MONSTER HUNTER
CAPCOM